平成11年7月19日第三種郵便物認可　平成12年5月1日発行（季刊2、5、8、11月の1日発行）第3巻第3号通巻13号

げーむじん PARTNER

げーむじんパートナー

vol.12

2000 SPRING

春号

定価1200円

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE

DEAD OR ALIVE 2

3Dイラストの魅力を語る
藤島康介



クイズ ああっ女神さまっ
〜闘う翼とともに〜
原作者が初めて語る
ベルダンディーのこと

infinity 影崎夕那描き下ろし＆未公開イラスト

センチメンタルグラフティ2
Kanon・EVE ZERO

新連載・近永早苗の
おんなのこっていいじゃん！

桜瀬琥姫
こひめのカラフルファンタジア

あずまきよひこ
オリジナル連載コミック「わらびー」

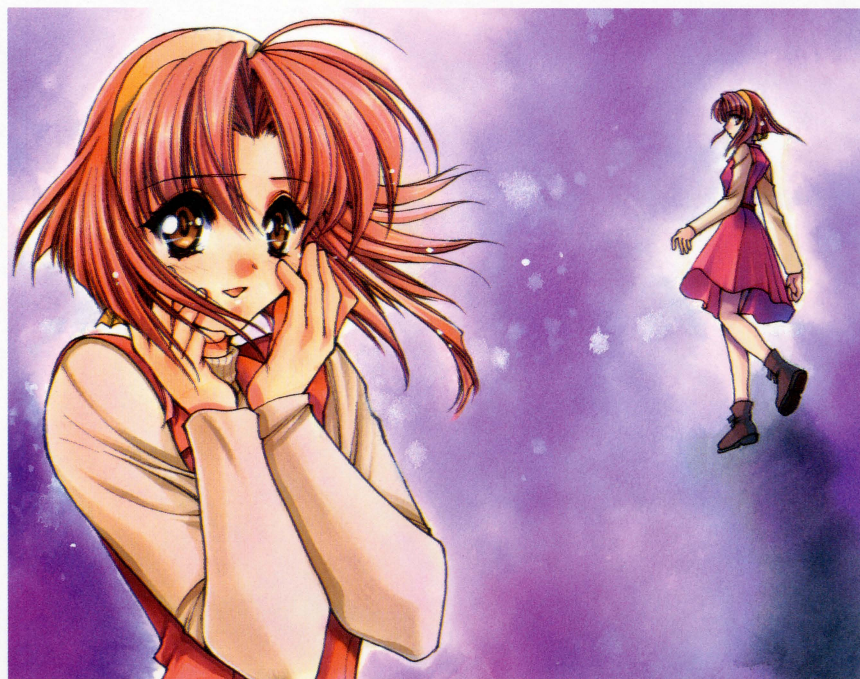
うたたねひろゆき
イノセントティアーズ直筆線画集

ホームページ「天晴れ！藤島くん!!」連載
http://www.t-two.co.jp/

シンプルに、より美しく
女の子達の魅力を伝える
ゲームグラフィック誌

Illustration Kousuke Fujishima


PlayStation







「infinity」

華麗なる影崎夕那の世界



▲影崎夕那氏自画像

CHARACTER DESIGNER DRAWING INDEX

**キッドの新作「infinity」で
可憐な美少女を描き、
注目を集めるマンガ家・影崎夕那。
描き下ろしイラスト、インタビュー、
秘蔵のキャラクター設定をもとに、
その魅力に迫る！**









infinity

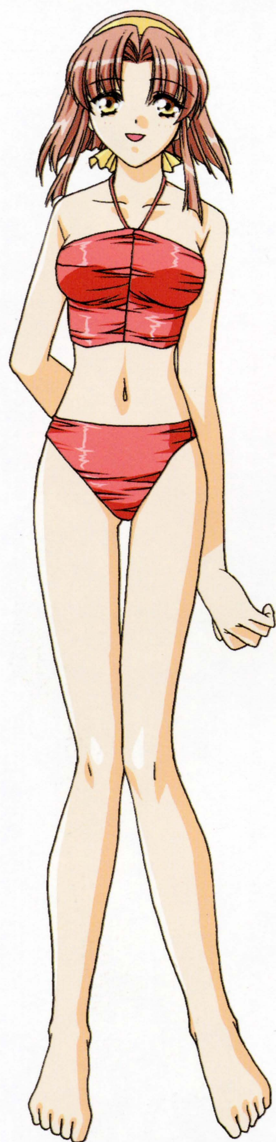
キッド	
発売中	6,800円
恋愛テキストアドベンチャー	1人プレイ

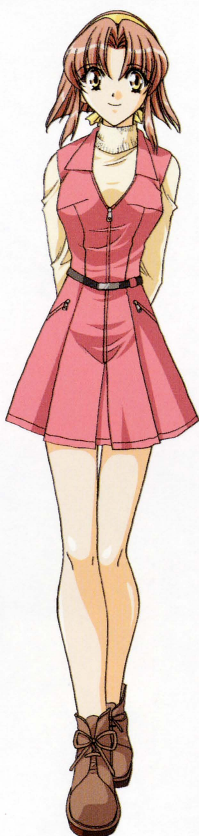
S P L A S H !

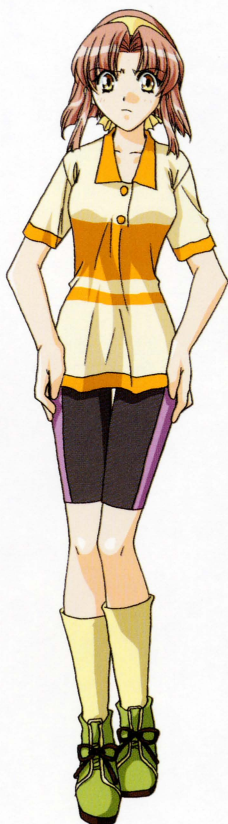
Illustration YUNA KAGESAKI for GAME-JIN PARTNER



●本誌描き下ろし







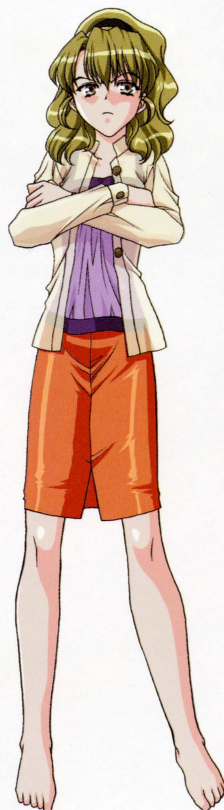


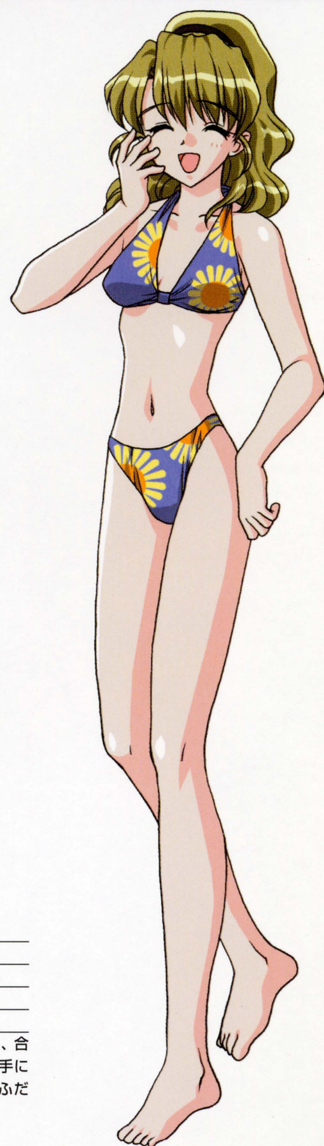
川島優夏

Age：20
Birthday：8/3（獅子座）
Blood type：A
Height：160cm
CV：川上とも子

主人公と同じ大学の3年生で、ゼミの班長。人当たりはとてもいいものの、頭の出来は大学の合格ラインすれすれで、日常的に必要な生活知識がいくつか欠けている。







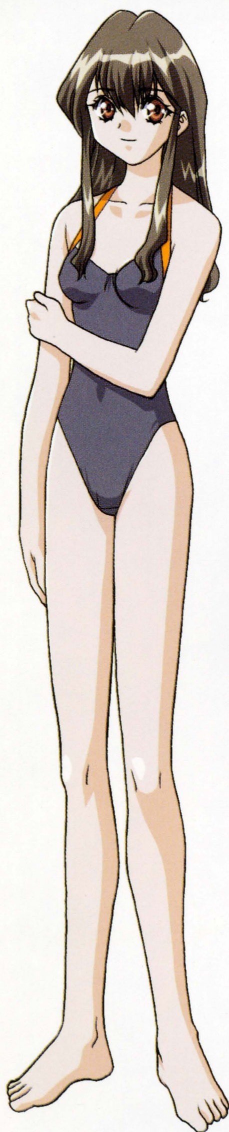
百花繚乱 CHARACTER PROFILE

春の合宿を彩る、5人の美しき女性たち。その多彩な表情とファッションから、彼女たちの個性にスポットを当ててみよう

朝倉沙紀

Age：20
Birthday：11/7（蠍座）
Blood type：AB
Height：156cm
CV：山崎和佳奈

一流大学に通うお嬢様。休みを利用して、合宿所の隣の別荘に遊びに来ている。山の手に家があり、両親と3人暮らし。両親ともふだんは忙しいのであまり会話がない。

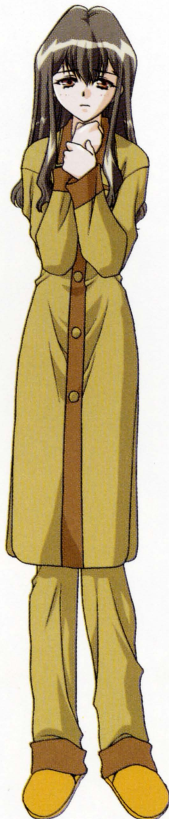


樋口 遙

Age：19
Birthday：2/15（水瓶座）
Blood type：B
Height：157cm
CV：？

飛び級して大学3年になった超優等生で、学年主席をキープし続けている。かなり内向的な性格で、無口なため、友達もほとんどいない。人間不信が原因にあるようだ。



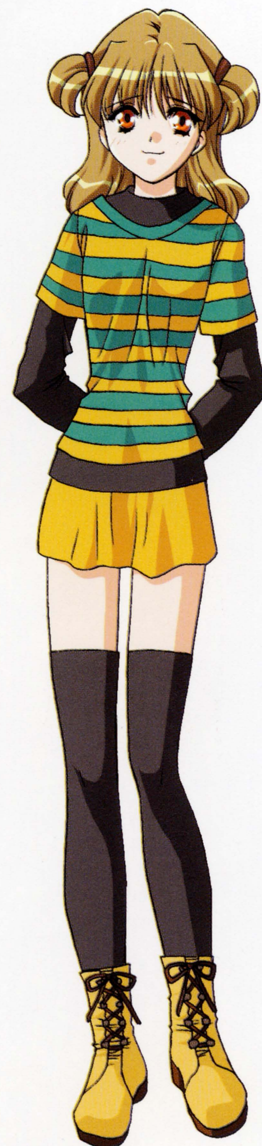


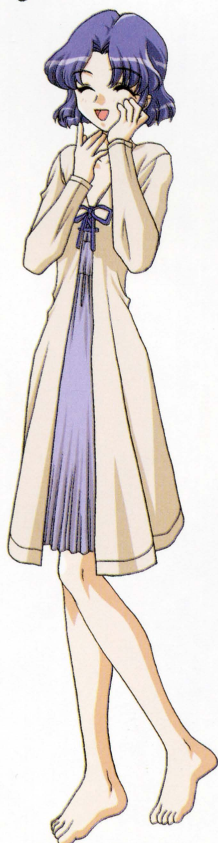


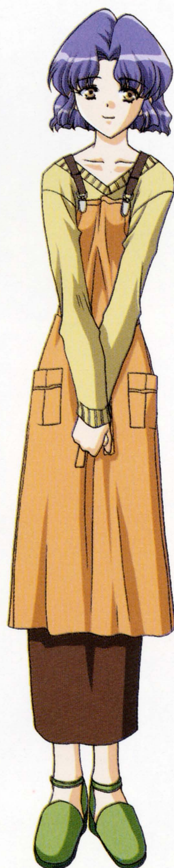
守野くるみ

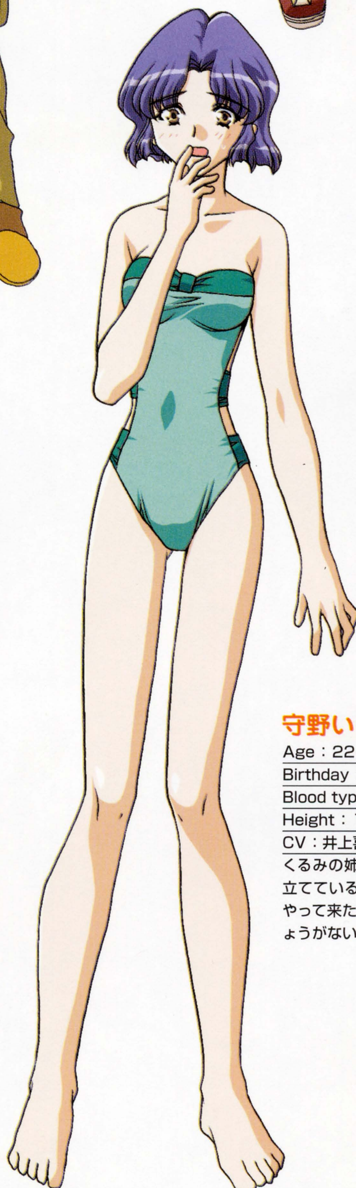
Age：17
Birthday：6/18（双子座）
Blood type：B
Height：152cm
CV：松岡由貴

いづみの妹。天真爛漫な性格で、春休みをお姉ちゃんと過ごそうと、こっちにやって来た。暇なときはお姉ちゃんの手伝いをするが、それ以外はひとり村をさまよい、自然と戯れて過ごしている。









守野いづみ

Age：22
Birthday：3/24（牡羊座）
Blood type：O
Height：163cm
CV：井上喜久子

くるみの姉で、喫茶店のアルバイトで生計を立てているフリーター。妹が休みを利用してやって来たので、かわいくて、かわいくて、しょうがない。実はかなりのスピード狂。

本ゲームのキャラクターデザイナーである、マンガ家・影崎夕那氏へのインタビューは、66ページに掲載されています。

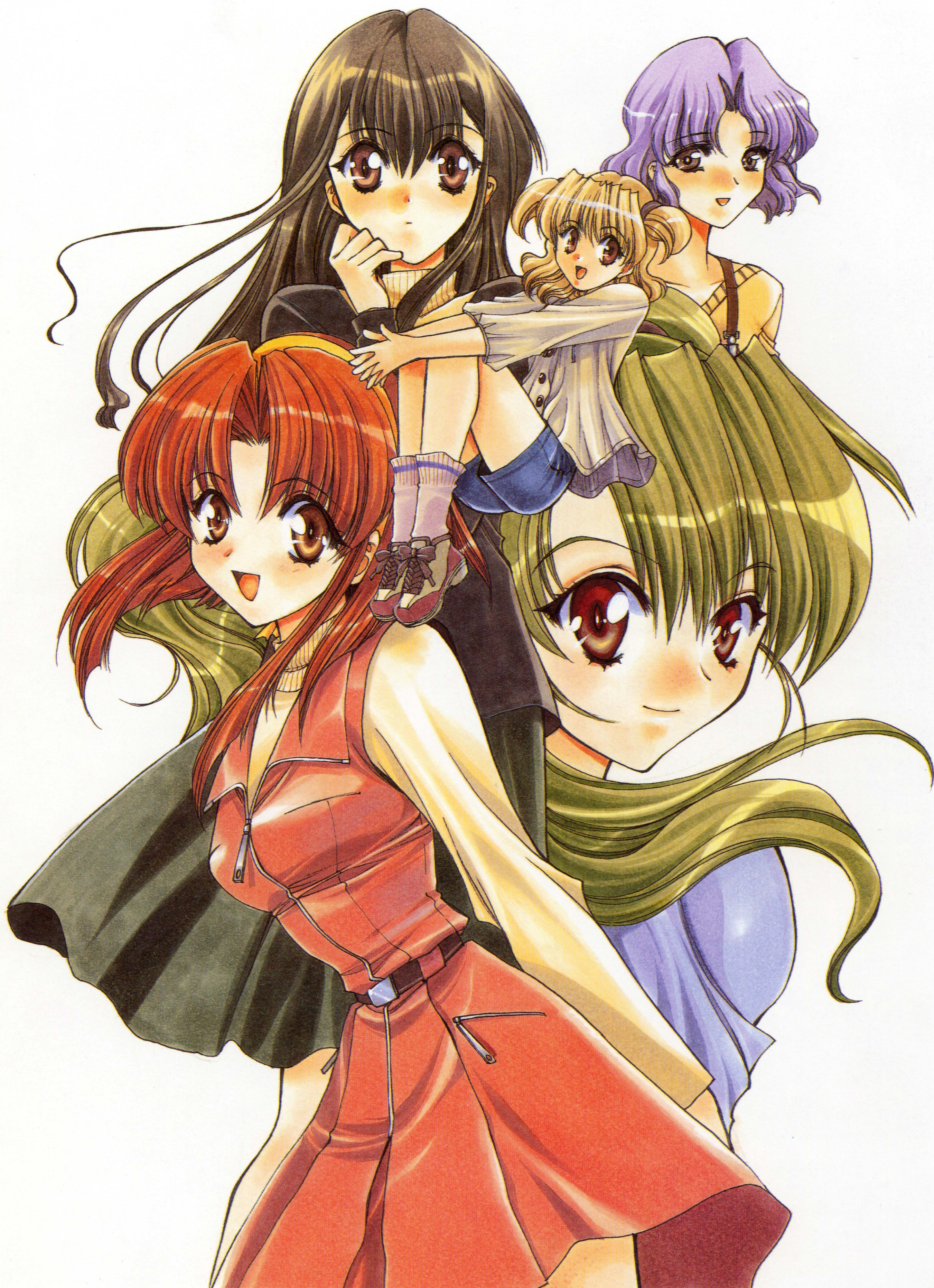
Everyone has her own mind

Illustration for coterie magazine



Let's meet together

Illustration YUNA KAGESAKI

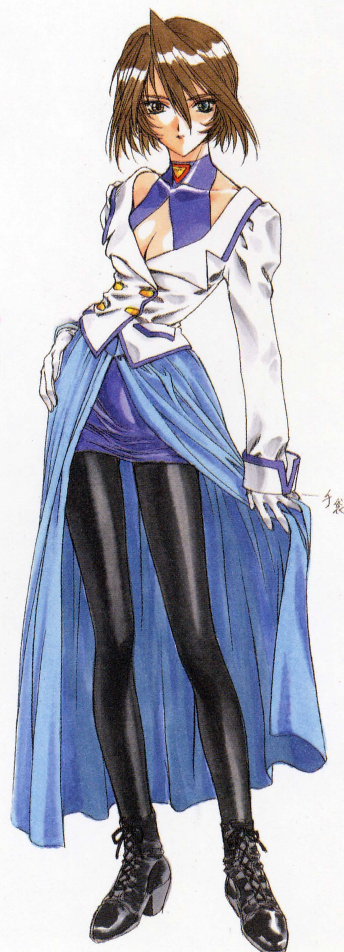


Black ANGEL as opposed to ANGEL

「イノセントティアーズ」うたたねひろゆきが創造する天使と堕天使

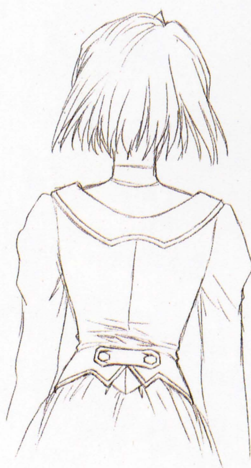
CHARACTER DESIGNER DRAWING INDEX

**人気マンガ家・うたたねひろゆきが描く、
繊細なキャラクター。
天使（敵）と堕天使（味方）という
大胆な設定をもつ
それらのキャラクターたちを、
秘蔵のラフデザインを
見ながら紹介していこう。**



綺羅・人間

天使でも堕天使でもない人間の女。本来は巫女だが、天使である勝利を愛するがゆえ、勝利を追いまわし殺し屋をやめさせようとしている（CV:鈴木麻里子）

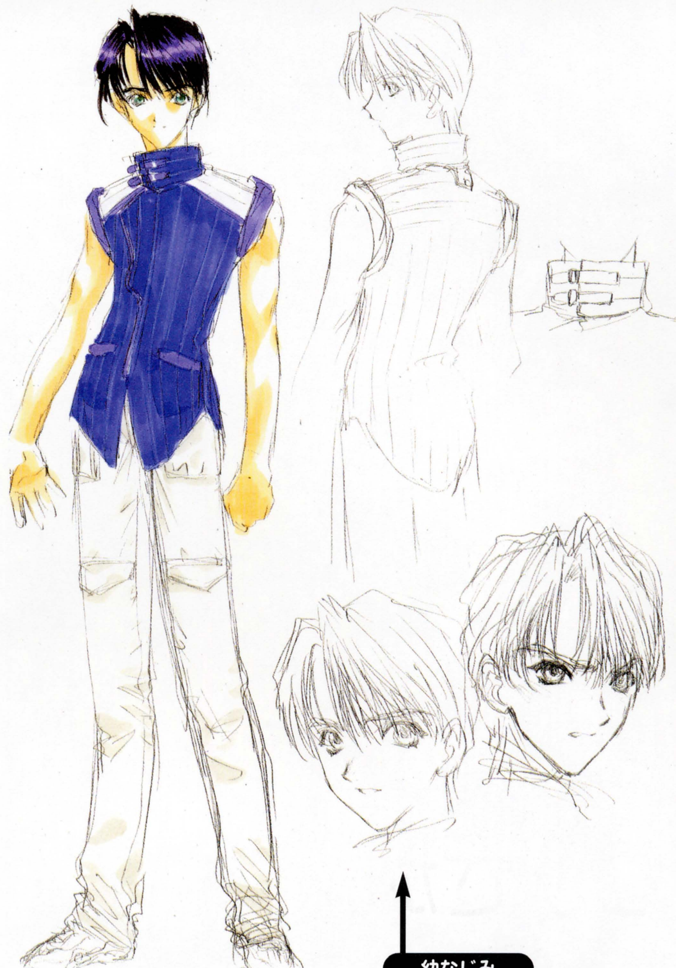






イノセントティアーズ

グローバル・A・エンタテインメント
5月25日発売予定 6,800円
シミュレーションRPG 1人プレイ
デュアルショック対応



晴明●堕天使

優美とは幼なじみ。高校で出会ったかがりと付き合うようになる。優しい性格だが正義感が強い。堕天使の中では最も強い「力」を持っている（CV:野島健児）

かがり●堕天使

晴明の恋人であると同時に優美の親友。わがままな性格で、常にふたりを困らせている。晴明に追ってきてもらうのをゲーム感覚で楽しんでいる（CV:井上喜久子）

優美●堕天使

昔から晴明を慕っているが、その想いは晴明には届いていない。それでも晴明の恋人かがりと友人でいられるのは、優美の優しさと賢明さゆえ（CV:大本真基子）

幼なじみ

恋人同士

親友

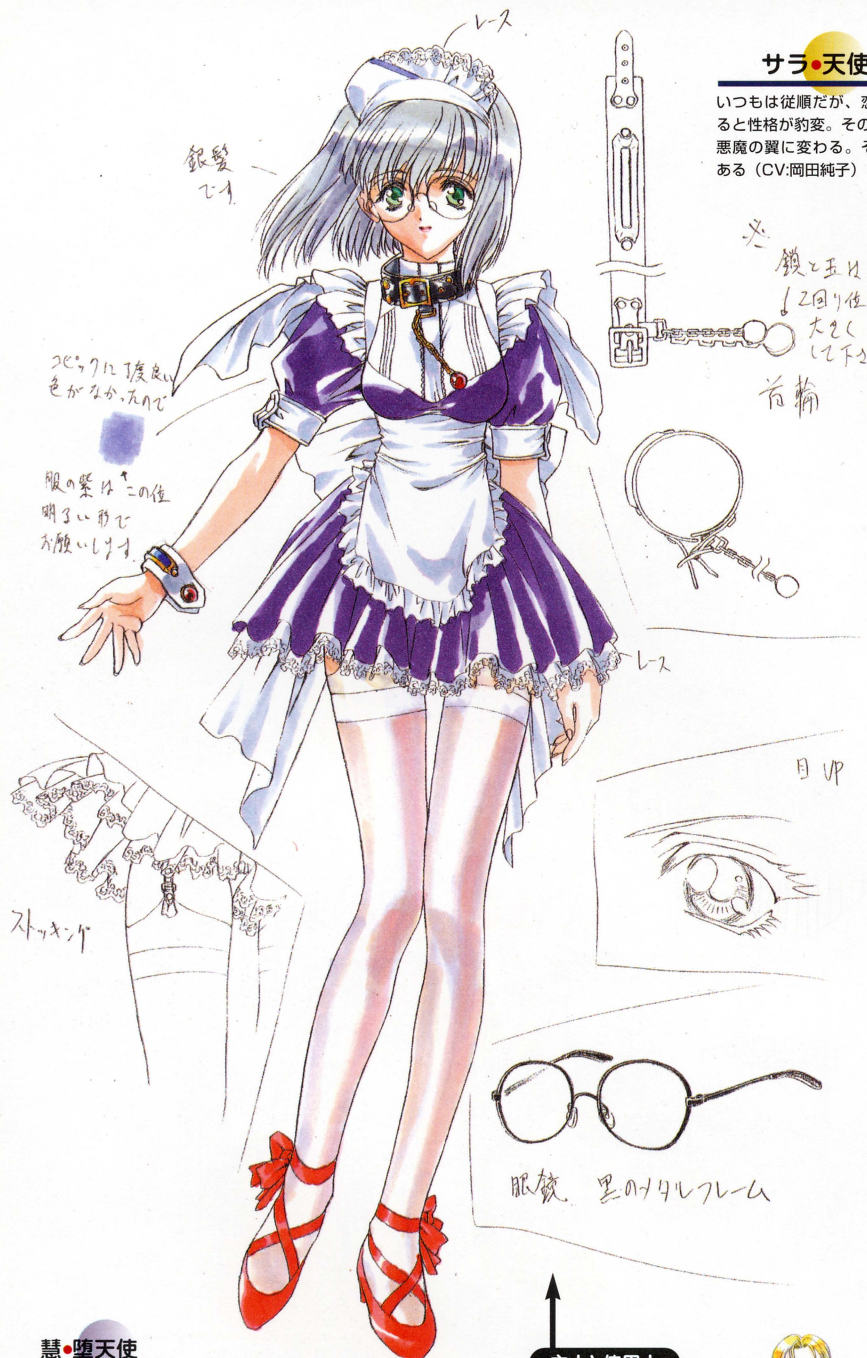










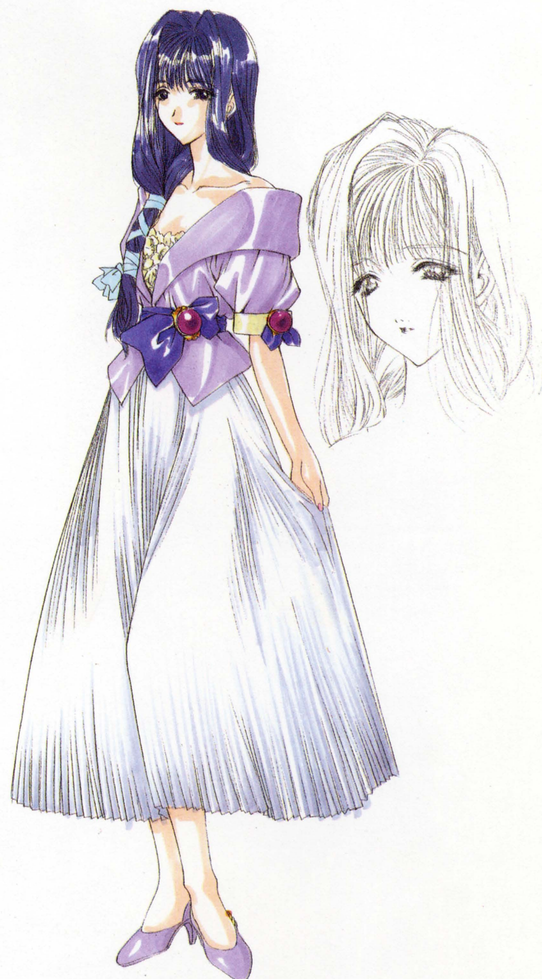


サラ●天使

いつもは従順だが、恋人の慧が危機に陥ると性格が豹変。その感情が翼に現れて、悪魔の翼に変わる。その間は無敵の女である（CV:岡田純子）

雪子●天使

晴明の友人である史郎の姉。物静かで優しい女性。弟の史郎を男として愛していて、史郎の世話をすることに喜びを感じている（CV:富沢美智恵）



主人と使用人

恋人同士

弟と姉

慧●堕天使

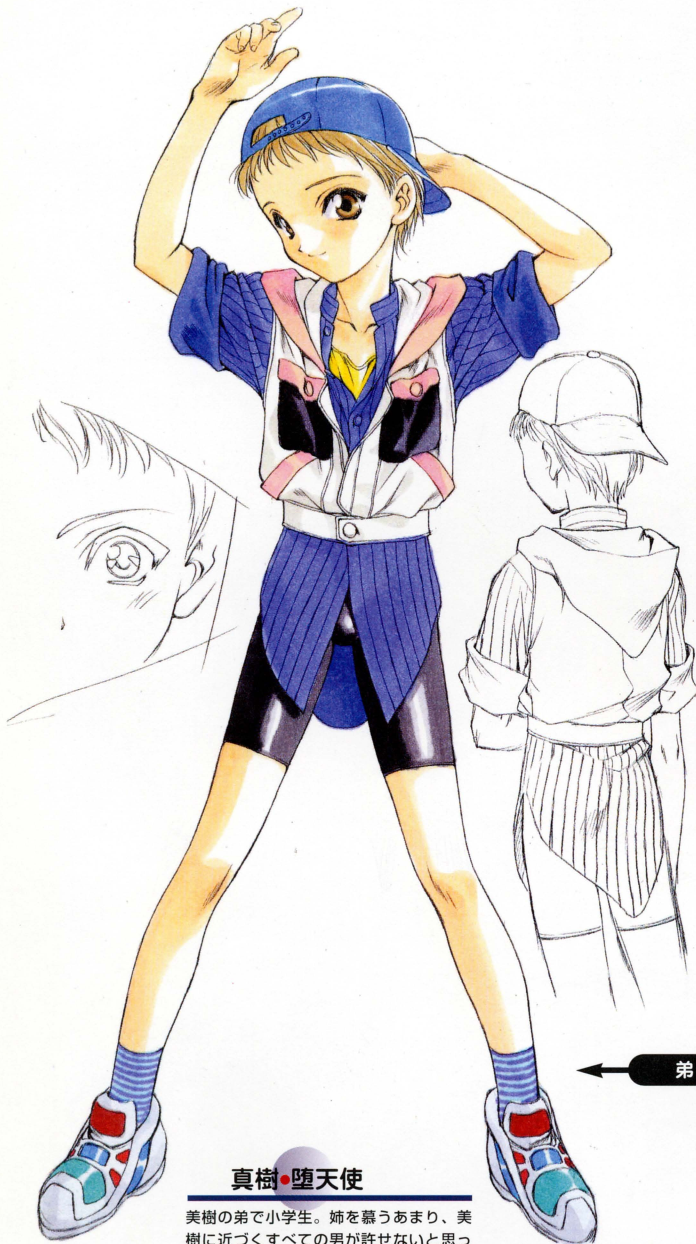


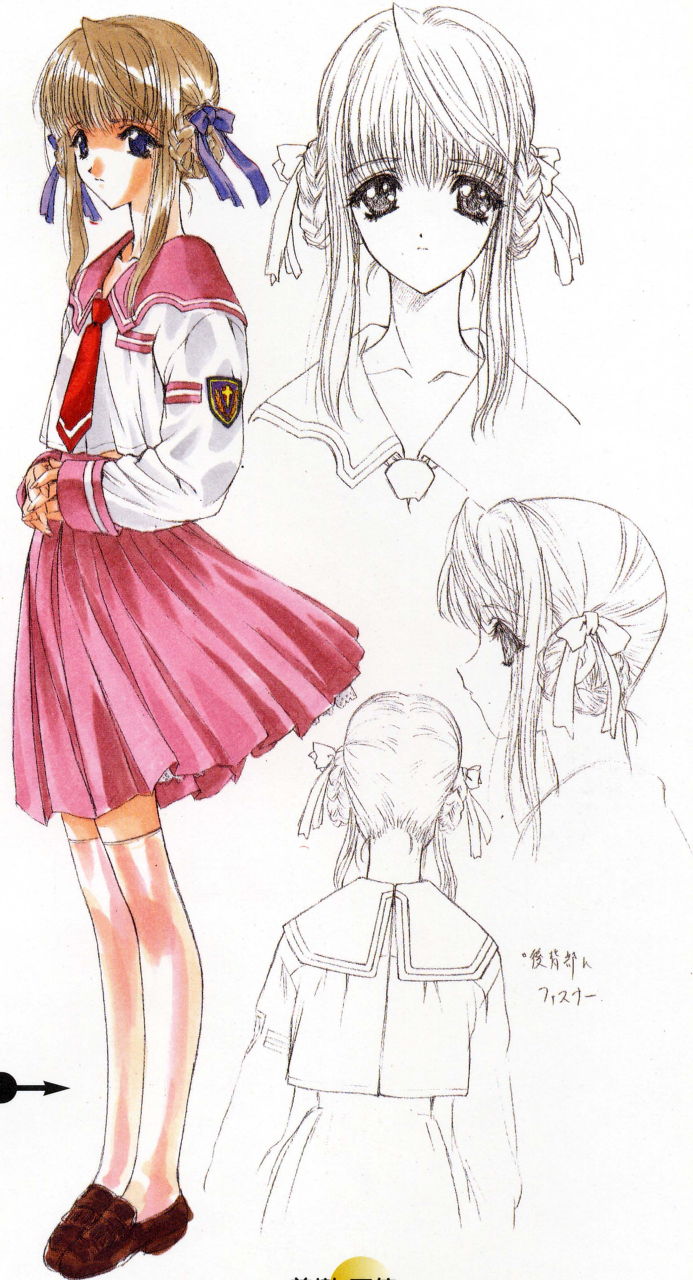


クロード●天使



史郎●堕天使





弟と姉

真樹•堕天使

美樹の弟で小学生。姉を慕うあまり、美樹に近づくすべての男が許せないと思っている。ただ単に甘えん坊なだけかもしれないが……（CV：野田順子）

美樹•天使

おとなしく頼りなげな中学生。純粋なクリスチャンで、真樹とは姉弟。道徳的で真面目であったが、暴漢に襲われてから人間不信になった（CV:野田順子）

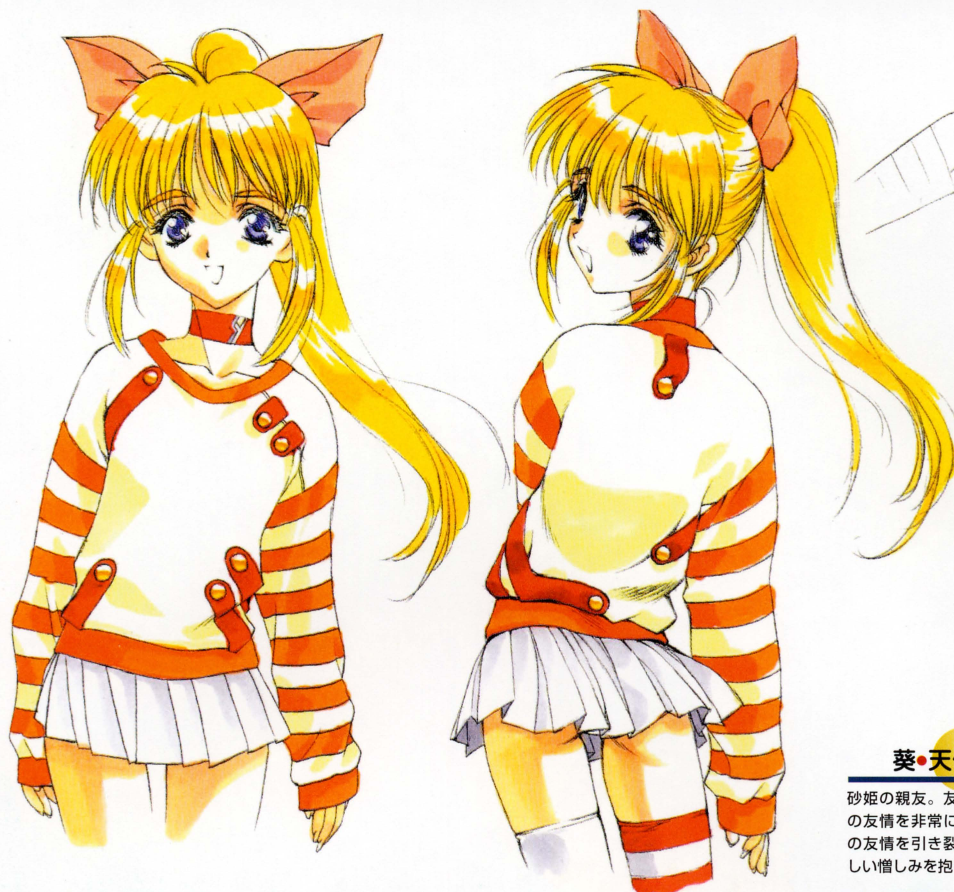








Black ANGEL as opposed to ANGEL

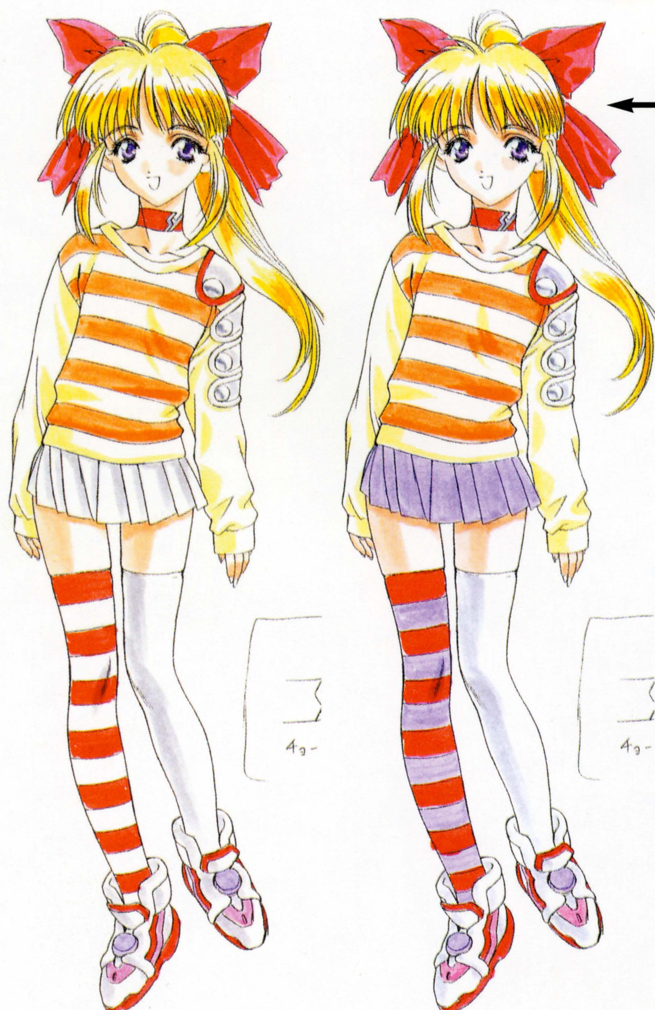


砂姫●堕天使

晴明の家の近所に住む小学生。昔から晴明とは交流があり、兄のような存在として見ている。おとなしくていじめられやすい葵をいつも助けている（CV:前田愛）

葵●天使

砂姫の親友。友人が少ないため、砂姫との友情を非常にたいせつにしている。この友情を引き裂こうとする者に対して激しい憎しみを抱く（CV:南央美）



親友

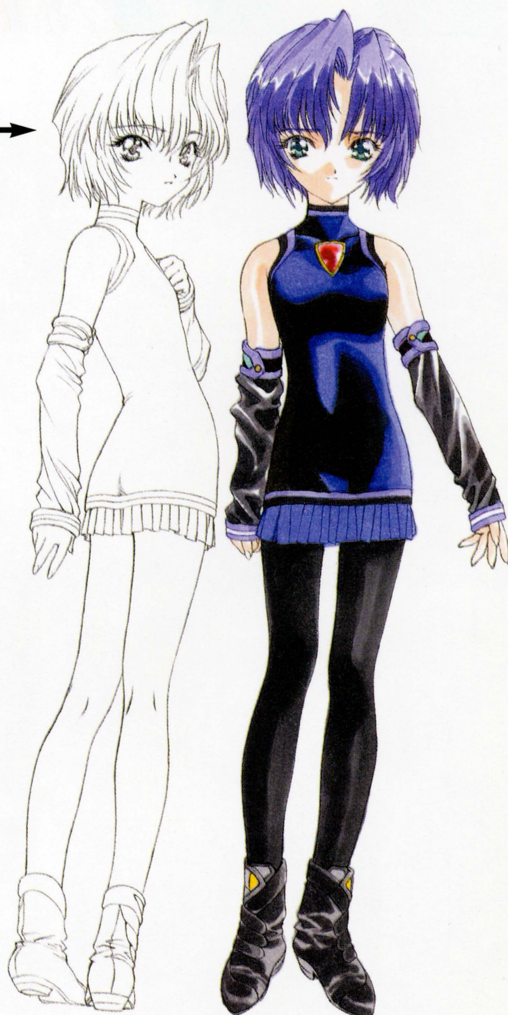




Illustration HIROYUKI UTATANE









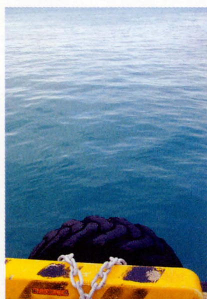
HOUKO KUWASHIMA

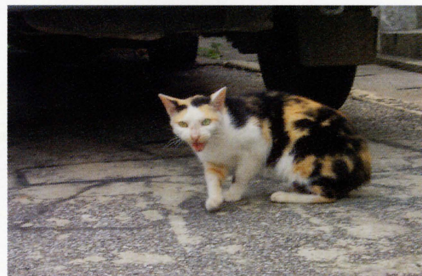
桑島法子の No Surprises

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第9回　沖縄小旅行

INFORMATION
くわしまほうこ。青二プロダクション所属。春の新番組レギュラーゲット！ 4月11日からスタートする「銀装騎攻オーディアン」（毎週火曜日夜7時WOWOWノンスクランブル）の哉生香織役に大決定!! 「またまた新境地開拓です。ヨロシク♥」



旅はいい。もし男に生まれていたら、野宿でもなんでもしてひとりでどこまでも行っちゃうのに……と思う。
今回の旅は宮古島。それってどこにあるの？と疑問に思った人のために付け加えると、沖縄県なのよ。南に行ったの。オフシーズンだから誰もいないビーチを独占できたり、ある意味とても贅沢な旅だった。昨年は、仕事命!!で、プライベートではどこにも行けなかったので、久々にのんびりしたかったわけ（でも、結局げーむじん用に写真撮ったりして半分仕事じゃん？）。おいしい食べ物とレトロな町並み……なにより感激したのは、タクシーの運転手さんがみんなすごくいい人で、勝手にガイドまでしてくれちゃうし、料金安いし― etc.ってこと。ひとりでもぜんぜん平気な感じ。たった2泊3日で、すっかり廃人（笑）になっちゃった。今度はどこに行きたいかな。個人的に昨年までは"絶対国内旅行派"だったんだけど、今年は心境の変化か海外もいいかもと思い始めてる。ちょっとだけね。ハワイ以外なら（笑）。
適度に充電しつつ、春からまたがんばりましょ――!!







Nintendo®



ワームの釣りがリアルにできる。
止めていてもしっかりアピールしている。
細かいシェイキングも。
フォーリングバイトもアリ。
ラインあたりもとれる。
魚探がリアルタイムに底をトレース。
ここまでやるか？をやってしまった。

クランクやミノーなどちゃんと平打ちしてくれる。
ルアーは重さによって動きや沈下速度さえ違う。
根がかりさせてハンズアップもできる。
スポーニングバスの行動パターンも入ってる。
タイトなアプローチが重要。
バスには、縄張りの概念も。
本当のバスフィッシングに限り無く近づけたかった。

糸井重里の バス釣りNo.1® 決定版！

水中のストラクチャーも細かく攻略。
ジャーキング、トゥイッチングもオーケー。
シーズナルパターンも湖ごとに違う。
トップウォーター専用ロッド、リールあり。
秋バスの喰い上げも実現。
細いラインは釣れやすいがラインブレイクも。
野池水路、フラットレイク、ナチュラルビッグレイク、
リバー、リザーバーとシチュエーションも豊富。











2000年 3月31日（金）発売
メーカー希望小売価格 **6,800円**（税別） 振動パック・つりコン64対応

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！ オリジナル・ルアー プレゼントキャンペーン

ストーリーを進めて『**つりくら王**』の称号を取得したら、メガバス社のルアー『**SR-X GRIFFON**』の任天堂オリジナルカラーバージョンが抽選で当たります。ホンモノのバスを釣ることができる本格的ルアーです。詳しくはソフトに同梱の応募ハガキをご覧ください。

●**キャンペーン期間** 2000年 3月31日（金）～5月31日（水） ※当日消印有効

INTRODUCTION

Kousuke Fujishima INTERVIEW

対談の前に・・・

『DEAD OR ALIVE』シリーズの女の子って、とにかくカワイイんだよ！いつになく熱心に語る藤島氏に、このゲームの魅力を語っていただいた。



Profile
●藤島康介
(ふじしまこうすけ)
『スキ！キャラ』に衣替えして、はや1年。徐々にそのキャラ好きが明らかに。「アフタヌーン」連載の作品『ああっ女神さま』がアーケード版でゲーム化。3Dでのキャラデザインに興味シンシンだとか。

TAKE4 DEAD OR ALIVE



KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ！ゲームキャラ

私が、ポリゴンで作られた女性キャラを初めて「かわいい」と思ったのが、セガサターン版(以下SS版)の『DEAD OR ALIVE』(以下『DOA』)でした。正直に言ってしまえば、それまでの3D対戦格闘ゲームには、女の子の表情がいいと思えるようなものはあまりなかった。でも『DOA』は、キャラクターの質感や表情、それに動きが非常によくて、女の子がほんとうにかわいく表現されていたんです。

このゲームでもっとも話題になったのは「胸揺れ」でしたが(笑)、あの揺れ方を見ても、スタッフが女の子を最高にかわいく作ってみせようと挑戦している、その意気込みがひしひしと伝わってきましたからね。

それがアーケードの『DOA2ミレニアム』(以下『ミレニアム』)になると、胸の表現が抑えられて、いわばシェイプアップされていて、キャラ全体の雰囲気がぐっとよくなっていました。体の動きやしぐさもSS版に比べるとずいぶん自然な感じになっていて、プレイしていても気持ちがいい仕上がりになっていたんですね。

このシリーズはメインキャラが「くノ一」なのですが、この設定も、私の心をくすぐります。実をいえば、白土三平の『サスケ』以来、私は「くノ一」に弱い(笑)。なんだか切なくて、泣かせるものがあるでしょう。だからかもしれないけれど、キャラクターがこっちを見ている目線なんか、ゾクッとくるくらいです。

欲をいえば、「くノ一」ならではの「たぶらかし」なんかもあれば、おもしろかったかもしれません。肩をチラッと見せたりして挑発すると、相手がバランスを崩すとか……(笑)。

考えてみれば忍者は体術に優れていないといけないから、「くノ一」が格闘ゲームで主役を張っても全然違和感はないはずです。ただ対戦格闘の主人公は男というのが、ある種当たり前のようになっている中で、女性がメインというのは非常に新鮮に感じられました。それに加えて、体の動きもちゃんと女性らしく表現されている。これまでの格闘ゲームだと、女性キャラクターでも動きは男っぽくなりがちだったけれど、『ミレニアム』では女性らしいきれいな動きを表現しているんですね。

それから、女性キャラを使うときは「やられ声」がポイントなんだと思うんですが、このゲームはその点でもよくできていると思います。キャラクターやシステムだけでなく、音声にも気を遣っているのが、よくわかる。実際にゲームセンターでプレイしていても、セリフを聞き漏らさないように、思わず身を乗り出してしまうくらいです(笑)。

だから、プレイステーション2版『DOA2』(以下PS2版)には、非常に期待していました。家でゆっくりセリフが聞けるって(笑)。もちろんキャラクターやシステムがどんなふうに進化しているのか、新しい技術でどんな世界観を作り出しているのかということにも、とても興味があります。

今日はついでに、かわいいポリゴンキャラを生み出すヒミツも、じっくり聞き出してみたいと考えています。

SS DEAD OR ALIVE

テクモ	
発売中	5,800円
格闘アクション	2人プレイ

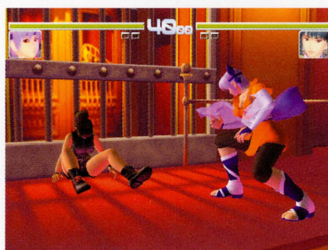
AC DEAD OR ALIVE 2 (MILLENIUM)

テクモ	
発売中	1プレイ 100円
格闘アクション	2人プレイ

PS2 DEAD OR ALIVE2

テクモ	
発売中	6,800円
格闘アクション	4人プレイ

at Fujishima's Best



スキキャラ ここがイチバン！ ➡ やられ声

プレイ中に聞き逃しがちなのが、この「やられ声」。攻撃を受けたとき、ポイントを先取されたとき、ゲームオーバーになったとき、etc.……。この声にこそ、キャラのすべての魅力が凝縮されている、と言ったら言いすぎか？

Kasumi

SUKISUKI!
GAME-CHARA

コスプレ少女リベッタ

藤島康介オリジナルの当コーナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。

Illustration
Kousuke Fujishima

KASUMI

Illustration TECMO, LTD.





最新のテクノロジーが可能にした、プレイする「快感」

『DEAD OR ALIVE』の魅力的で自然なキャラクターは、どうやって生み出されたのか。開発スタッフが考える3Dキャラクターの「リアルさ」とは、いったいどこにあるのか。PS2版のシリーズ最新作発売を機に、藤島氏が発売元のテクモを訪れ、熱く語り合った。

「デジタルビーナス」の降臨をめざして

藤島：まずユーザー代表としてお聞きしたいのですが(笑)、SS版に比べて『ミレニアム』で胸の揺れ方が控えめになったのは、なぜですか。

板垣：それは、ある意味ではテクノロジーの問題なんです。最初に『DOA』を作るとき、僕たちの目標のひとつは「3Dで美少女は作れない」という当時の一般的な認識を変えることでした。3Dでも絶対に人気ランキングに入るような美少女が作れるはずなんだ、ポリゴンの「デジタルビーナス」を降臨させてやろうと、意気込んでいたんです。ただ、そのころのゲームマシンのスペックや画像解像度では微妙な表現は難しくて、グラフィックや動きを誇張しないとアピールできない部分があったんですね。それで、観客に目を向けてもらう手段として選択したのが、「胸が揺れる」という表現だったわけです。

藤島：たしかに目が離せませんでした(笑)。

板垣：現在ではマシンパワーも向上していますから、微妙なニュアンスを伝えることも可能になりました。だからアーケード版『DOA2』(以下『DOA2』)で僕たちが提示した女の子の魅力というのは、表情や動き、たたずまいといった全体的な雰囲気に重点をおいています。そこで胸の揺れ方を誇張したら、不自然な感じになってしまうでしょう。

藤島：そうですね。自然な揺れ方になっているだけに、なおさらじっと見ちゃうってところもあるんですけど(笑)。でも、胸だけじゃなくて、アクションのときの服の動きなども非常に自然な表現ですね。ああいう微妙な動きは、手付け(注：動きやアングルを見てポリゴンを手作業でつけること)でやっているのですか？

板垣：体の動きは、手付けとモーションキャプチャー(注：実際に人の動きをトレースして、ポリゴンキャラの動きをつけること)ですが、服の動きは物理演算です。でも服って、たとえば水に入ったら重くなったり浮いたりするじゃないですか。それをまじめに計算してしまうと、みすぼらしい動きになってしまったりするんです。リアルな動きだけではダメで、デフォルメも必要になるんですよ。

藤島：デフォルメって物理演算に手付けをするんですか？　それとも脚色を加えるんですか？

板垣：演算に脚色を加えます。たとえば激しく動いたら、実際には服が歪みますね。でも見た目がよくないですから、演算上でそうならないようにしています。中倉がデザインからモデリングまでやっているんですけど、演算のプログラムを作るスタッフには、ずいぶん厳しい要求を出しているみたいですよ(笑)。

中倉：でも、ちゃんと計算しないとヘンなことになってしまうんですよ。たとえばチャイナドレスなんか、服を避けるように脚を動かさないと、脚が生地を突き抜けてしまう(笑)。だからスカートなんかは、特に気を遣いますね。

藤島：たいへんな作業ですね。

板垣：喜んでやってるみたいですよ(笑)。グラフィックプログラムっておもしろいんです。どうプログラムすればキャラクターがどう動くのか、それを考えるのが楽しいんですよ。

藤島：技の動きは、どうやって作っているのですか。キャラクターごとに、その流派専門のキャプチャーをする人がいるんでしょうか。





CHARACTER INDEX

かすみ

霧幻天神流忍術を操る「くノ一」。兄のハヤテの思いを晴らすため抜け忍となり、「DOA」に参加する。その後、ハヤテの行方を探すために「DOA2」への参戦を決意する。




AYANE
Illustration TECMO,LTD.





Profile
●板垣伴信
(いたがきとものぶ)
『DOA』シリーズのプロデューサー。「自分たちが楽しめるゲームを」という信念のもと『DOA2』をプロデュース。インタビュー時は、PS2版の追い込み作業真っ最中だった。

板垣：技や動きに関しては専門の先生に教えていただいたのですが、モーションキャプチャーの有無にかかわらず、最終的には手付けで仕上げています。実際どおりの技だと、ゲーム中では地味に見えてしまうんですよ。それに、技を使うキャラクターとの相性も考えなくてはいけません。エレナが使う劈掛拳を例にとると、最初はリアルな劈掛拳を作っていたんです。でも、暗い過去をもつ気品あるフランス人という設定のエレナにその技を使わせると、イメージが違っちゃうんですね。それで8か月かかって作ったものを全部ボツにして、新たに2か月で作りなおしているんです。『DOA2』が完成してから劈掛拳の先生にお会いしたのですが、「劈掛拳『ぽく』できているよ」って言っていただいて、とてもうれしかったですね。実際、僕たちは劈掛拳を作ったのではなく、「劈掛拳らしさ」を作ろうとしていたわけですから。
藤島：あくまでもエレナというキャラクターの一部としての、「劈掛拳」ということですね。

あえて王道を外れて、女性を主役に

藤島：ところで私は、主人公が「くノ一」っていうのが非常にいいと思うのですが(笑)。
板垣：実は『DOA』のとき、男性の主人公も考えてはいたんです。でもイメージが合わなかったので、ためしに女性も作ってみた。そうしたら、だんだんかわいくなってきたので、彼女を主役にすることにしたんですね(笑)。それが、かすみだったんです。でも最初は、みんな半信半疑でした。格闘ゲームの主役が女の子で、だいじょうぶなのかって。スタッフに、かすみが主人公で正解だったと思ってもらえるようになったのは、ようやく最近になってからですね。
藤島：長く厳しい道のりだった？
板垣：男が主人公っていうのは王道ですから。もしこの分野のパイオニアだったら、僕たちも男性を主役にしていたかもしれません。でも実際には3番めだったので、そこからトップを狙うにはどうしたらいいのか考えて、いろいろな「お約束」を破ってみたんです。そのひとつが、女性のメインキャラだったわけです。
藤島：『DOA2』を作るときに、かすみが主人公というのも決まっていたんですか？
板垣：そうですね。『DOA2』では、かすみのその後を描きたかったんです。かすみとハヤブサのムービーシーンが最初にできてきたんですけど、ハヤブサの厳しさが出ていてカッコよかったでしょう。ほんとうは、木の上で戦ってるようにしたかったんですけど(笑)。
藤島：それ、カッコいいですねえ(笑)。まさに忍び同士の戦いって感じで。
板垣：そうなんですけど、余裕がなくて。
藤島：キャラクターも増えてますし、作業がたいへんですよね。
板垣：最初は6人増やすつもりだったんです。でも、それだけ増やすとなると、設定や容姿はもとより、動きなんかも新しく作り起こさないといけないでしょう。それがムリなら今までのキャラクターの動きを使い回すことになりますけど、それはイヤだったんですね。キャラクターの数だけ増やして新しくなったようなフリをすることは、したくないんです。
藤島：たしかに、顔やスタイル、性格が違えば、当然動き方も違ってきますけど、そこまで考えていたら、新しいキャラクターをたくさん出すのはキツイでしょう。
板垣：でも、海外のプレイヤーからは「もっとキ

CHARACTER INDEX
あやね
かすみの異父妹で、霧幻天神流覇神門を受け継ぐ「くノ一」。異父妹であることから常に影であり続けた。そのため、かすみに対して殺意さえ抱いている。







REIFAN

Illustration TECMO, LTD.



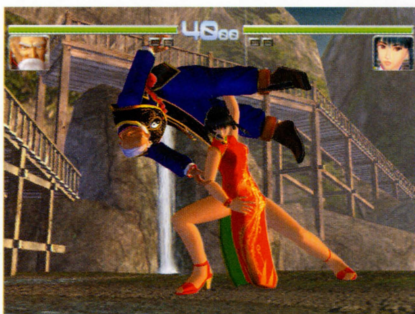


Profile
●中倉康
(なかくらやすし)
3Dキャラクターのデザインとモデリングを担当。氏のこだわりが今回の超美麗グラフィックを生み出したといっても過言ではない。板垣氏同様、多忙のため対談数分前まで睡眠中だったとか。

ャラクターを増やしてほしい」という意見が多いんですよ。キャラクター選択画面での「幕の内弁当」的な楽しみがいいのかもしれません。
藤島：ひとりのキャラを使いこなすだけでも、かなりたいへんだと思うんですけれど……。
板垣：僕も4キャラくらいしか使いこなせません。技も多いし、なにより『DOA』シリーズってシチュエーションが多いでしょう。技で決めるのではなくて、シチュエーションに応じたアプローチっていうのがあるんですよ。
藤島：これだけキャラを前面に出しながら、内容は正しく格闘ゲームをしているというのが、すばらしいです。ふたつの要素が調和しているんだと思いますね。

3Dキャラクターの微妙なバランス

藤島：キャラクターのデザインは、2Dのイラストをもとにして3Dに起こすのですか？
中倉：イラストで上がってくる部分もあるのですが、ほとんどは3Dで作りながら練りこんでいきます。2D上の解釈で描かれたものは、3Dでは表現しにくいんですよ。2Dに近付ける作業をするよりは、3Dでどう見せるかを考えたほうが、いいものができるんですね。
板垣：2Dベースの作業は、全体の30パーセントくらいじゃないでしょうか。あとは3Dで、専用の機材やプログラムを使用した作業になります。テクノロジーを使いこなせないとデザイナーのセンスも生きてこないわけで、そのへんは2Dと3Dの違いでしょうね。
藤島：3Dでこれだけキレイにキャラクターが成立していれば、十分ですよね。このゲームのキャラって、リアルでもないしマンガチックでもない。造形上のポイントの微妙なバランスの上で成り立っていますね。そのへんのバランスをとるのに、苦労されたんじゃありませんか。
中倉：歴代のデザイナーが作り上げてきたものがありますから、それに技術的に手を加えて、現在のバランスになってきたのだと思います。



藤島：肩などの関節部分にも、ずいぶん気を遣っていますね。ポリゴンキャラの場合、腕を上げると肩のアラがよくわかるでしょう。それが全然ないのは、すごいと思うんですよ。
中倉：いちばん肩が露出しているのは、あやねなんですけど、納得できるものになったのが締め切りの3日前でした。それまでずっと、試行錯誤していたんです。今でも、完璧ではないと思ってはいるのですが……。
板垣：どこまでやるかという判断は、難しいですね。僕自身は、肩などは85パーセントくらいの完成度があればいいかな、と思うんですよ。それよりも、動かしたときに全体のたたずまいがしっかりしていることのほうが、だいじなんじゃないでしょうか。
藤島：動いていると、あまり気にならないのかもしれませんね。でも、動かしたときに肩でポリゴンが剥げたりすると、「ここはいっしょに上がらないとダメだろう」って思うんですよ。『ミレニアム』はそのへんがしっかりできてるだけに、よけいキレイに見えるんでしょうね。
板垣：現場は、こっちが「やめろ」っていうまでやってますから（笑）。
藤島：それから、指もいつも気になります。指がきれいに動いたらいいなあ、と思うんですけど、指のCGムービーって難しいんですよね。
板垣：指の動きは、僕たちもやりたかったんです。『ミレニアム』でも指をネタにしたムービーをひとつ作ろうっていってたんですけど、時間がなくてあきらめたんですね。
藤島：マシンパワー的には、だいじょうぶなんですか？
板垣：全然問題ないです。指1本ずつ、独立して動かせますよ。





CHARACTER INDEX
—レイファン—
19歳にして天才との呼び声が高い太極拳の使い手。彼女に圧倒的な強さを見せたジャン・リーを超えるため「DOA2」に参加している。杏仁豆腐とカラオケが大好き。





CHARACTER INDEX

エレナ

オペラ歌手であり、中国拳法の劈掛拳を修得している。「DOA」開催者であるフェイム・ダグラスの庶子。母親の殺害事件がDOAに関係していると知り、真相を探るために参加する。







中倉：CGはライティングで左右されるんです。今回は特に光源が多いので、止め絵にしたときにアラが出ないようにするのに、特に気を遣いました。
藤島：同じ光でも、強さを変えるだけでかなり印象が変わってきますからね。
中倉：こんなふうにテクノロジーが進歩して、できることが増えてくると、それぞれの分野でのスペシャリストが必要になってきますよね。『DOA2』からキャラクターが話すようになったのですが、口の動きを専門にしているスタッフもいるんですよ。
藤島：ああ、口の動きもあんまりリアルだと不気味だし、かといってただパクパクしてるだけでもマズイし、難しいでしょうね。
板垣：レコーディングにも、80時間くらいかけ

気持ちよさに浸ってゲームを楽しみたい

藤島：視点が変わってもプレイしにくくないというのも、このゲームのすごいところですね。ふつうのカメラワークだと、視点が変わるとお互いの位置関係がわかりにくくなるでしょう。
板垣：カメラワークに関しては、専門のスタッフがいます。止め絵でかわいい女の子を作るのはけっこう簡単なのですが、動いたあとのことも考えないといけませんから。リアルタイムで動きを感じてもらうのは、ゲームならではの魅力だと思うんですよ。だから「動く」ということを意識するのは、非常に重要なことなんですね。
藤島：暗めのライティングもいいですね。あれで、ぐっと雰囲気が出ていると思うんですが。
板垣：あれは、PS2版では全然違う雰囲気になっているんですよ。業務用のライティングは平行光源がひとつなんですけど、PS2では光源が3つになります。そうなると、今までわかりにくかった動きが全部見えてくるんですね。ほかにも、業務用のムービーは30フレーム（注：1秒間にキャラクターが動くコマ数）だったのが、PS2だと60フレームになっています。スペックを自慢するわけではなく、そこから生み出される情感を見てほしいと思います。
藤島：光源が増えて影が少なくなると、キャラクターも柔らかく見えるでしょうね。動きが細かくなって、存在感が倍増するでしょうし。グラフィックを担当している方から見て、ライティングの変化というのはどういう影響があるのですか？



ました。それで声優の古川登志夫さんが「伝説のレコーディングだ」って(笑)。同じセリフを何テイクも録るんですが、ゲームだとサウンドメモリーの容量があるので、演技がよくても入らない場合があるんですよ。業務用のサンプリングレートは十数キロ程度がふつうですが、うちは44キロくらいの周波数でやっています。ゲームセンターではわかりにくいかもしれませんが、いい環境でちゃんとしたスピーカーにつなげれば、驚くくらいよくしゃべってますよ。

藤島:結局このゲームって、キャラクターもかわいいし、音声もいい。システム的にも、やられっぱなしじゃなくて、やり返しさえすれば逆転できるっていうところが、気持ちイイですよね。つまり、全体的に快感を重視して作ってあると思うんです。だから、その気持ちよさにどっぷり浸ってプレイしたいゲームなんですよね。

CHARACTER INDEX

ティナ

アメリカ人の女性プロレスラー。その華麗なファイティングスタイルにファンも多い。DOAで優勝し、衆人に注目されるスターになるという野望を抱いている。





SOON AFTER

Producer INTERVIEW 対談を終えて・・・

3Dキャラをめぐる『スキ!キャラ』対談は、たいへんな盛り上がりをみせた。対談終了後の板垣氏に、PS2版『DOA2』などについてお話をうかがった。

藤島さんがゲームを楽しんでくださっているようなので、制作者の一員としては非常にうれしく、心強い思いがしました。ご自身もマンガ家であり、キャラクターデザイナーさんなので、僕たちも非常に楽しくお話しできました。

藤島さんがおもにプレイされているのはアーケード版『DOA2ミレニアム』ですが、その前身として業務用『DOA2』があります。

これは1999年の夏にロケテストを行ったのですが、秋葉原では100人以上の人が来てくれて、設置した場所が『DOA2』のホールのようになりました。こちらでも特にサウンドを聞いてほしいという気持ちがあって最大のボリュームでやらせてもらったのですが、その結果、人数といい音声といい、まるでライブハウスのようでした。ゲームの人気も上々で、誰かがプレイし終わったと見ると、待ってる人が我先にコインを入れるのです。1日で700プレイ以上にはなったのではないでしょうか。設置させてもらったお店でも、開店して以来、初めての回転率だったようです。

ところが、ほかにもう1か所、千葉の五井でロケテストをやったときは、設置が終わって2時間たっても誰もプレイしてくれない。人がいないのではなく、デモは見ているんです。そこにプール帰りの小学生が来て、やっとプレイしてくれた。これは、ほんとうにうれしかったですね。それから親子連れのお母さんがやってくれました。小学生や子ども連れのお客さんというのは、初代のときにはなかったことでした。『DOA』シリーズは、こういうたくさんの方に支えられてきたものです。だから、その好意に応えるために、『DOA2』をバージョンアップさせた『ミレニアム』を作ったのです。最近はネット対戦なども流行っていますが、ギャラリーの声に囲まれてプレイするというのも楽しさの重要な要素だと思うんですよ。ひとりで遊んでも楽しい対戦格闘ゲームではあることは、もちろんですが(笑)。

PS2版『DOA2』では、現在の技術でできることはすべてやったと自負しています。ライティングやフレームについては対談でも触れましたが、それ以外にも、たとえば距離感の表現が可能なので、キャラクターが窓を突き破って落ちるときなど下が奈落の底に見えるほどです。新しいシナリオや、登場人物それぞれが映えるムービーシーンも追加されています。この『DOA2』の魅力のひとつはリアルタイムムービーだといってくださるファンの声があるので、やはりそういう声には応えたいと思っています。

作る側の人間としては、新しい技術が出てくるたびにワクワクしています。ソニーが「エモーショナル」というのをキーワードにしていますが、それには非常に共感できますし、僕自身、これからも「技術が感情をくすぐる」という感じ方をしていきたいと思っています。





ベルダンディー
POLYGONIZED CHARACTER
"現在"を司る、1級神2種非限定の慈愛に満ちた女神。
CV：井上喜久子



ウルド
POLYGONIZED CHARACTER
ベルダンディーの姉で、"過去"を司る2級神管理限定の女神。
CV：冬馬由美



ペイオース
POLYGONIZED CHARACTER
ベルダンディーの幼なじみであり、ライバルを自認する女神。
CV：佐久間レイ

Everything is ready

原作者・藤島康介インタビュー

KOUSUKE FUJISHIMA SPECIAL INTERVIEW

稼働直前!!アーケード版「ああっ女神さまっ」

「女神さまっ」業務用ゲーム界降臨記念！
原作者自らが語る注目エピソード初公開!!



スクルド
POLYGONIZED CHARACTER
2級神1種限定の"未来"を司る女神で、ベルダンディーの妹。
CV：久川綾

AC **クイズああっ女神さまっ〜闘う翼とともに〜**

セガ・エンタープライゼス	
2000年春稼働予定	1プレイ100円
クイズ	1人プレイ

ポリゴンでもカワイイ!!

──藤島作品初のアーケードゲーム化ですが、今までにもアーケードゲーム化についてのオファーはあったのですか？

藤島：数社競合…ということはなくて（笑）、今回のセガさんが初めてなんですよ。

──新キャラのデザイン起こし以外でゲーム制作に関わった部分はありますか？

藤島：シナリオとセリフのチェックくらいですね。実際のゲーム開発については現場の人たちにお任せです。

──キャラのポリゴン化にはかなり意表を突かれましたが、これは開発陣の発案ですか？　それともご自分のリクエスト？

藤島：これは先方の案ですね。最初に聞いたときは「ポリゴン!? だいじょうぶかなあ？」なんて思ったんですけど（笑）。完成したものを見ると、ポリゴンなのにかわいくて、これならお客さんにお出ししても問題ないレベルかな、と。

ポリゴンなのにかわいいというと「スキ！　キャラ」で紹介した『DEAD OR ALIVE 2』の女性陣が最近の代表格ですが、『女神さまっ』では"フィギュアっぽいかわいさ"を突き詰めている

QUIZ PART













リンド
POLYGONIZED CHARACTER
「闘う翼」の通り名を持つ1級神特務限定の女神。
CV：伊藤美紀



ヒルド
POLYGONIZED CHARACTER
ウルドの実母。魔属の最高実力者として大魔界長を務めている。
CV：高島雅羅



マーラー
POLYGONIZED CHARACTER
ウルドと幼なじみらしき悪魔。実力はあるが、詰めが甘いのが玉にキズ。
CV：高乃麗

ので堪能してやってください。
──ポリゴンモデルが完成形に到達するまでには数々のトライ＆エラーがあったと思われるのですが、藤島先生から開発陣へのアドバイスはあったのでしょうか？
藤島：最初のバージョンがすでに完成形に近いものだったので、あまり多くの注文はつけていません。口を出したのは2～3回くらいかな？ 開発陣の方々がパソコン持参で仕事場まで来てくれたので、私の要望や指示は即座に取り入れられ、その場でバージョンアップされていったんです。単純作業だと思われるかもしれませんが、この修正は1回につき2～3時間ほどかかるので、けっこうたいへんだったんですよ（笑）。
──ゲームジャンルは企画当初からクイズものだったのでしょうか？
藤島：そうです。選択肢としてはシューティングや格闘などもアリなんですけど、ストーリーを絡ませることを考えるとクイズがいちばんしっくりくるんですよね。方向性については決まっていたので、私個人は前述のとおり「キャラクターをポリゴン化する」という点についてのみ留意しました。

幻となった要素は家庭用で復活!?

──ポリゴン化されたベルダンディーの感想は？
藤島：かわいいです！　動きの表現もキャラに合わせて作っていただいているので、全体的にかなりよくできていると思いますよ。
──クイズにネタを提供したりしました？
藤島：出題内容は完全にお任せです。どんな問題が出るのか、私自身も楽しみなんです（笑）。
──開発中のゲームを試遊されましたか？
藤島：私がチェックしたのは初期段階のものなんですが、見た感じはかなりいいです。ポリゴンキャラの存在感はかなりのものですよ!!
──新キャラの「リンド」ですが、今後何らかの形で原作に登場する可能性は？
藤島：まだわからないですね（笑）。出るかもしれないですけど…。まあ、せっかく描いたキャラですしね。さて、どうでしょ？
──リンドのプロフィールなども藤島先生の手によるものなのでしょうか？
藤島：リンドに関する一連の設定は開発サイドのオリジナルです。世界観から逸脱せずに破綻なくまとまっているのは、原作を読みこんでくれているスタッフの尽力のおかげですね。

──気の早い話で恐縮ですが、セガによるアーケードゲーム化ということは、将来的にドリームキャストへ移植される可能性も高いのでは？
藤島：そうだといいですね（笑）。実際、ドリームキャストへの移植が容易なNAOMI基板を使っているので、可能性がないわけじゃないと思うんですが…。実は、時間的な都合やシステムの関係で泣く泣くオミットした要素もあるので、家庭用への移植が実現したらその部分を復活させてあげたいです。その前に、業務用での実績を上げておかないとお話になりませんけどね（笑）。まあ、クイズゲームなんでインカムは安定するんじゃないかな、とは思うんですが。各キャラごとのエンディングをすべて見るのは至難の業ですが、アイテムなどの救済措置もあるので比較的クリアしやすいと思いますよ。
──ゲームのアピールポイントやプレイヤーへのメッセージをお願いします。
藤島：細かい注文で開発側にはご面倒をおかけしました…。そのぶん、ほんとうにいいものができたと思っておりますので、実際にプレイして確かめてみてください！　デモを見るだけでも楽しいけど、やっぱり遊んでほしいなあ（笑）。

EVENT PART

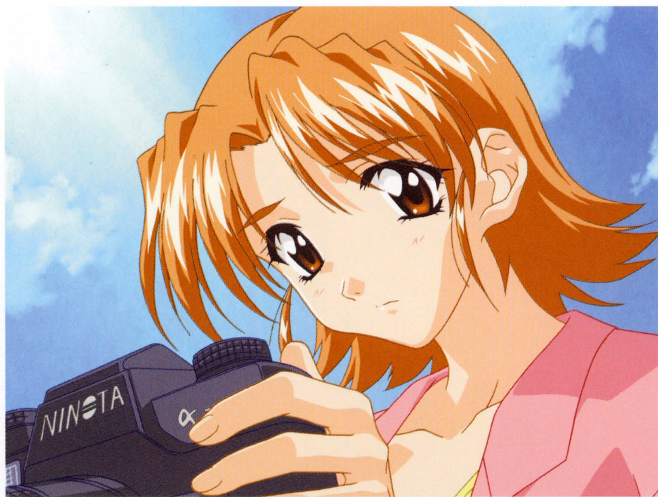




































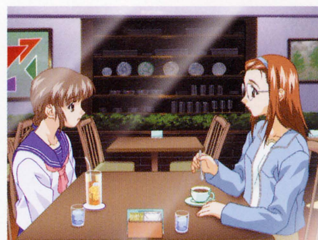
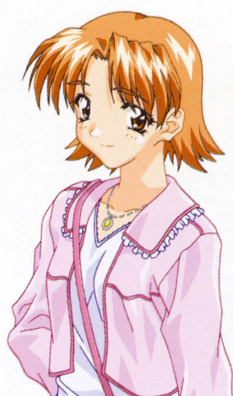


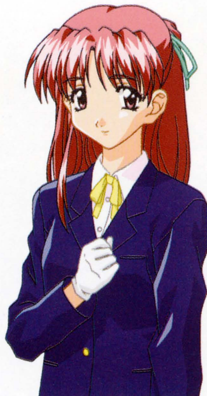
Photo Memories

それぞれの想い

CHARACTER INDEX

「センチメンタルグラフティ2」







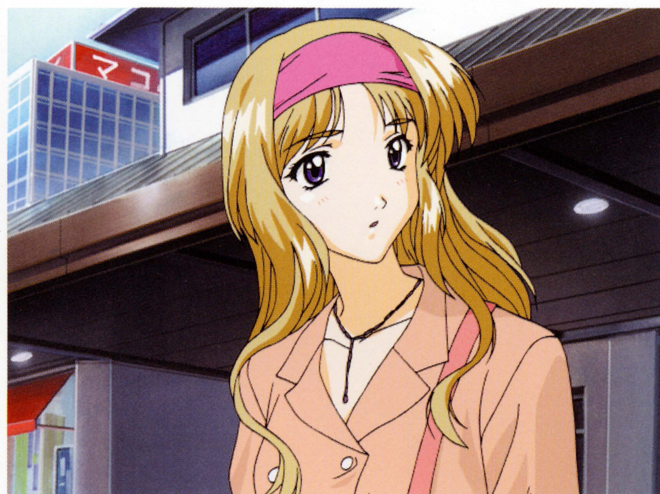






SHE HAS MATURED GREATLY

CHARACTERS, DESIGNED BY TOMOHISA KAI















移りゆく季節の中で、高校生から大人へと成長した12人の少女たち
久しぶりに見る彼女たちの姿を、あなたはどんなふうにとらえるだろう

DC **センチメンタルグラフティ2**

NECインターチャネル	
4月27日発売	6,800円
恋愛アドベンチャー	1人プレイ

キャラクターデザイン　甲斐智久








SHE HAS MATURED GREATLY

CHARACTERS, DESIGNED BY TOMOHISA KAI

「ドキプリ」イズム、新たに甦る

PRODUCER INTERVIEW

「ドキドキプリティリーグ Lovely Star」

**マンガ家・中野友貴氏をキャラクターデザイナーに迎え、
生まれ変わった『ドキプリ』。シリーズ3作目となるこの作品の新たな魅力とは？
プロデューサー・青柳将司氏に制作のきっかけや見どころを語ってもらった!!**



ドキドキプリティリーグ Lovely Star

エクシング・エンタテイメント

5月発売予定 6,800円

アドベンチャー&シミュレーション 1人プレイ

デュアルショック対応

a Good warrior and a Good maiden

Illustration YUKI NAKANO



何度も遊んでもらえる そんなゲームを目指して

PRODUCER INTERVIEW

プロデューサー・青柳将司インタビュー

――このゲームが制作されるに至ったきっかけはどのようなものだったのでしょうか。

青柳：『ドキプリ』のコミック版を描かれた中野友貴さんが、「こういうキャラとシナリオで新たな『ドキプリ』はどうでしょうか？」というような形で原案を持ちこんでくださったのが始まりでした。彼といろいろ話をしまして、企画としていけるという確信がお互いに持てたので、プロジェクトとしてスタートするに至りました。

――すると中野さんの参加は、単にキャラクターデザイナーとして起用したということではなかったのですね。

青柳：ええ、もともと中野さんのアイデアからスタートした企画ですから、彼はキャラクターデザイナーであると同時に企画発案者ということでもあるのです。

――中野さんの絵については、どういうところに魅力があると考えていらっしゃいますか？

青柳：一言で表すと、そうですね、コミカルさとかわいらしさ、両方いい感じでバランスが取れ

そもそもの発案者は

1 綾瀬　琴美
KOTOMI AYASE

明るく元気な本作のヒロイン。両親から溺愛されて育ったため、世間と少々感覚がズレている。甘えん坊で感情豊か。要領は悪く、溜めこみすぎて感情を爆発させてしまう傾向も。

誕生日：8月26日　星座：乙女座　血液型：O型
身長：157cm　体重：43kg　B83・W54・H84
学年：1年　背番号：1

2 紫央崎　夏芽
NATSUME SHIOZAKI

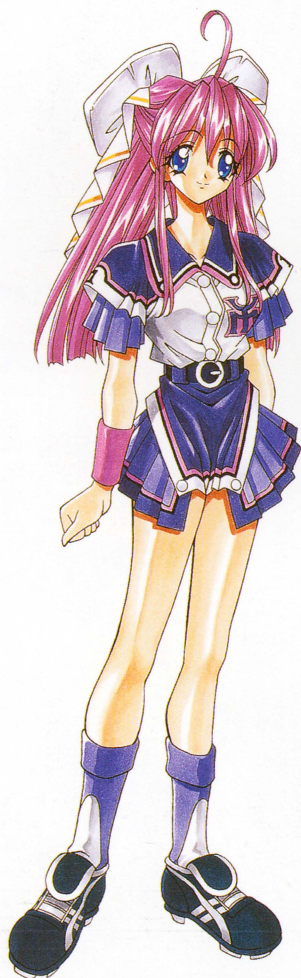
アウトドアが大好きな元気娘。気さくで物事にこだわらないが、いちど決めたら意地でも貫き通す頑固さもある。ノリはいいのだが、ノリだけで何でも押しきってしまったりする。

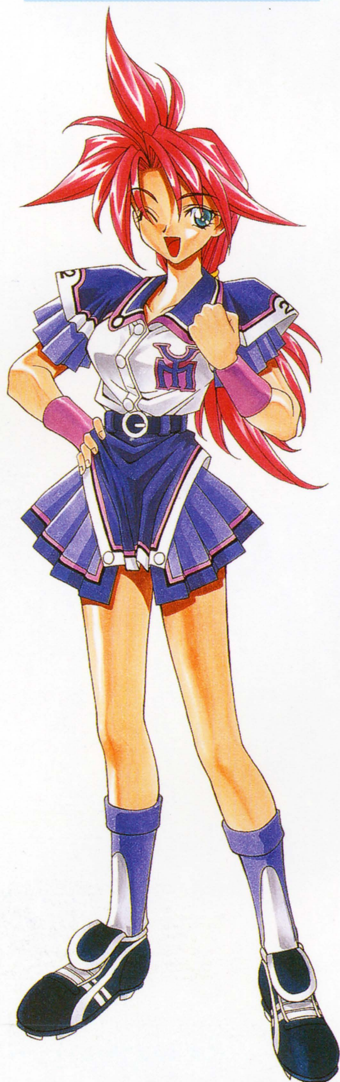
誕生日：8月1日　星座：獅子座　血液型：B型
身長：163cm　体重：48kg　B82・W57・H83
学年：1年　背番号：2

3 鷹峰　愛華
AIKA TAKAMINE

校内にファンクラブができるほどの美少女。物静かだが、その裏で「おもしろければすべてOK！」という、いささか普通でない価値観を持っている。以前サーカスにいたらしい。

誕生日：10月24日　星座：蠍座　血液型：O型
身長：165cm　体重：49kg　B88・W56・H85
学年：2年　番号：3







ているのがいいですね。
――キャラクターデザインの際に特に指示を出された部分はありますか。
青柳：髪型とか、色指定とか、そういったビジュアル的な特徴づけに関しては、すごくうるさかったかもしれません(笑)。なにしろ彼女たちキャラクターには野球をしてもらわなければいけませんから、デフォルメしたときにわかりやすい特徴づけが必要なんです。そういった部分をいろいろと要求させてもらいました。
――デザイン工程の上で何か裏話があったら教えていただきたいのですが……。
青柳：デザインでいちばん苦労したのはヒロインの綾瀬琴美でしたね。当初は、ビジュアルインパクトとして「鈴」と「紐」というのをトレードマークにしようと考えていたんですが、それが二転三転しまして、結局今のような姿に落ちつきました。
――ゲームシステムや設定についてうかがいたいのですが、まず前作、前々作とこの作品とは設定上で関わりがあるんでしょうか。
青柳：作品上のつながりとしては、時間軸が同じですね。今作のゲームスタート時は、前作とまったく同じ時期にあたります。だから前作や前々作のキャラも何名か登場することになりますね。いちばん気を配ったのは、舞台となる学校やヒロイン＆ライバルの世界観設定です。ありきたりの設定にするのではなく、ゲームやコミックというそれぞれのメディアで『ドキプリ』テイストを発揮できる独特の設定にする必要が

中　野　友　貴　さ　ん　な　ん　で　す

4

富永　一葉
KAZUHA TOMINAGA

勝ち気でわがままで短気、そのくせ寂しがりやの少女。スポーツ万能、成績優秀の才媛だが、何をやっても１番になれず2位に甘んじてしまう自分に強いコンプレックスがある。

誕生日：2月29日　星座：魚座　血液型：B型
身長：159 cm　体重：42 kg　B 79・W 54・H 82
学年：1年　背番号：4

7

斎木　梁
RYOU SAIKI

生まれついての“ギャンブラー”。誰かれかまわず賭けをもちかけたがる。クールな外見とは裏腹にひどい負けず嫌いで、勝つためには手段を選ばない。もちろんイカサマも得意。

誕生日：7月7日　星座：蟹座　血液型：AB型
身長：170 cm　体重：? kg　B 88・W 58・H 86
学年：2年　背番号：7

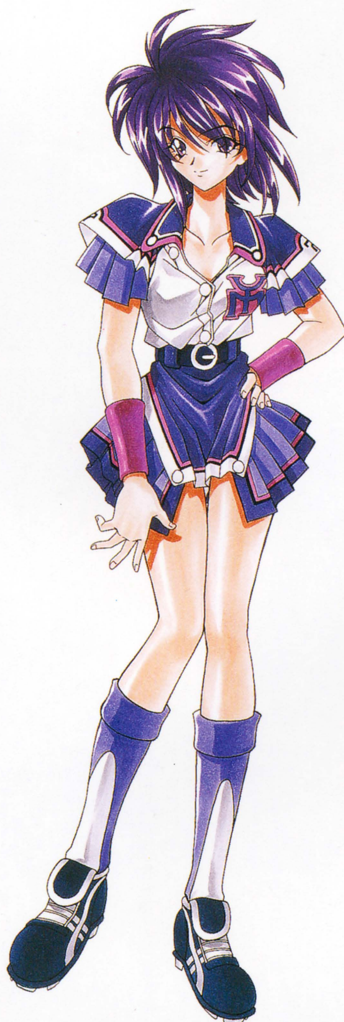
12

新野未来
MIKI NIINO

まじめでしっかり者。進学科でもトップの成績を誇る。法律に詳しく、常に六法全書を携帯している。野球を始めたのは、好きだった男の子が野球部だったから。甲子園オタク。

誕生日：1月2日　星座：山羊座　血液型：A型
身長：155 cm　体重：43 kg　B 80・W 53・H 81
学年：1年　背番号：12







あり、その点でかなり苦労しました。
――今回の作品ではゲーム自体がアドベンチャーモードと育成シミュレーションモードのふたつに分割されていますが……。
青柳：そうです。今回の作品の目標、コンセプトとして「くり返し遊べるゲームを作る」ということがあるんです。これは前作からの反省なんですが、プレイ時間が長いとプレイヤーは飽きてしまって、1回もクリアせずにゲームを途中でやめてしまうケースがあるみたいでして(笑)。『ドキプリ』の場合は、アドベンチャーとSLGの要素がいっしょになっていることがプレイ時間を長くする原因でしたので、それだったらいっそ両方を切り分けてそれぞれで楽しんでもらおうと考えたわけです。そして、アドベンチャーモードはくり返しプレイするとそのたびに選択肢が増える。SLGは育成できるキャラクターが増えていく。そういう工夫をすることで、プレイヤーのみなさんにはゲームを何度も遊んでもらいたいんです。
――システムの異なるふたつのゲームモードを作るというのは、たいへんなことだったと思うのですが。
青柳：ええ。アドベンチャーとSLGをただ別々に作るだけでなく、それぞれを細かくリンクさせているんです。そうした調整とシステム構築にはとても手間取りましたね。
――制作にあたって苦労した点は、ほかにもありましたか？
青柳：いちばんつらかったのは、レギュラーキャラクターが6人であるため、プレイヤーごとにチームカラーを構築できるように控えのキャラを多めに設定しなくてはならなかったことですね。それぞれに、ビジュアルインパクトや性格として尖ったところを作るのは骨が折れました(笑)。
――最後に、この作品のセールスポイントを教えてください。
青柳：中野友貴さんの魅力的なキャラクターや、『ドキプリ』ならではの独特な世界観はもちろんのことですが、ほかにも見てほしいところがたくさんありすぎてとても全部は語りきれませんね(笑)。SLGモードでのコミカルな野球演出とか、隠し要素としてサブキャラが持っている特殊能力とか…。あ、これはADVモードで見つけてSLGモードで試してみてくださいね!! とにかく、だまされたと思って買ってプレイしてください!! 前作と比べてかなり大きくパワーアップしていますし、新しいことにもいろいろチャレンジしています。今までの『ドキプリ』シリーズファンの皆さんだけでなく、『ドキプリ』ワールド未体験の方にもぜひプレイしてほしいですね。

PROFILE
●青柳将司
前作『熱血乙女青春記』の制作アシスタントのほか『Fighting Illusion K-1GP』シリーズなどの広告ビジュアルも手掛けている。今作『Lovely Star』は初プロデュース作品。

「ドキプリ」イズム、新たに甦る
PRODUCER INTERVIEW



watch Girl with my heart beating fast

Illustration YUKI NAKANO











友情！愛情！さまざまな絆のかたち

CHARACTER INDEX & EVENT SCENE SELECTION

「絆という名のペンダント with TOYBOXストーリーズ」

友情、愛情、兄妹愛……
さまざまな絆の形が表現される、本作品
何気ない日常芝居の中で、
あなたはどんな絆に気がつくだろう？





絆という名のペンダント with TOYBOXストーリーズ

NECインターチャネル
4月6日発売　6,800円
恋愛アドベンチャー　1人プレイ
デュアルショック対応



CHEERFUL LOOK!

Illustration TAKASHI HASHIMOTO

WITH YOU EVENT SCENE SELECTION



CHARACTER INDEX



WITH YOU EVENT SCENE SELECTION



to be continued...

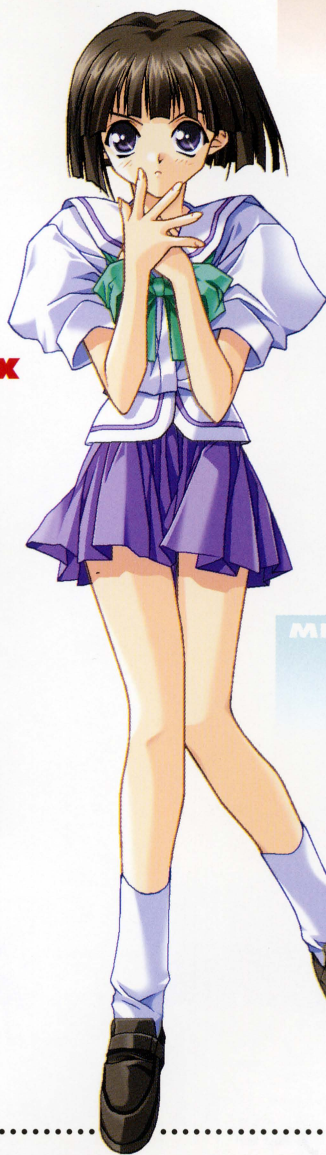




MICHIRU





CHARACTER INDEX

MIAKO



MIYOKA

TOYBOX EVENT SCENE SELECTION









GIVE FREE REIN TO INSTINCT

すべてはここから始まる・・・ OPENING and CHARACTER INDEX

「EVE ZERO」

舞台は「EVE burst error」の2年前 。いま、明かされる小次郎とまりなの出会い。そこで、シリーズ最新作をOPムービーと登場人物から再チェック

あるひとつの生命が生まれてくるために。

我らは多くの耐え難い犠牲を払うのだ。

そしてその生命が、ひとりでも多くの人間に知らされるために。

だからそう、これは犠牲ではなく。

生みの苦しみであり、雌雄の戯れであり。

悠久の刻を通じて刻みつけられた本能である。



EVE ZERO

ネットビレッジ

発売中　6,800円

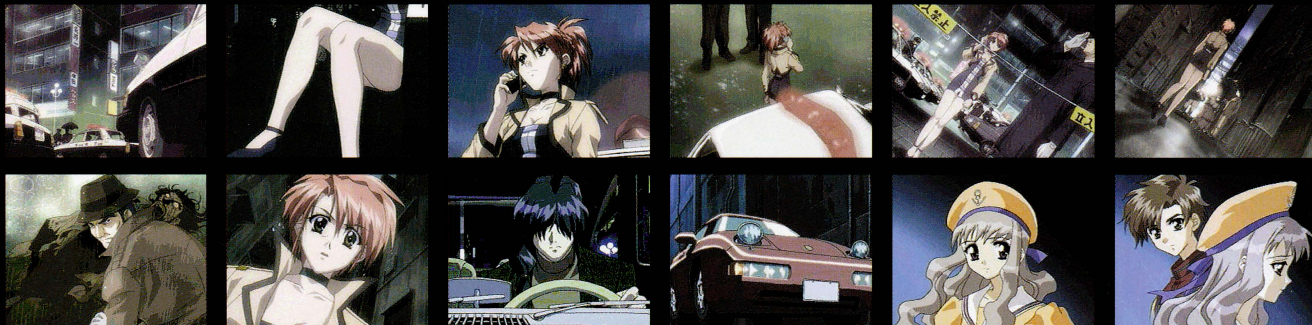
アドベンチャー　1人プレイ

デュアルショック対応（振動のみ）

GIVE FREE REIN TO INSTINCT

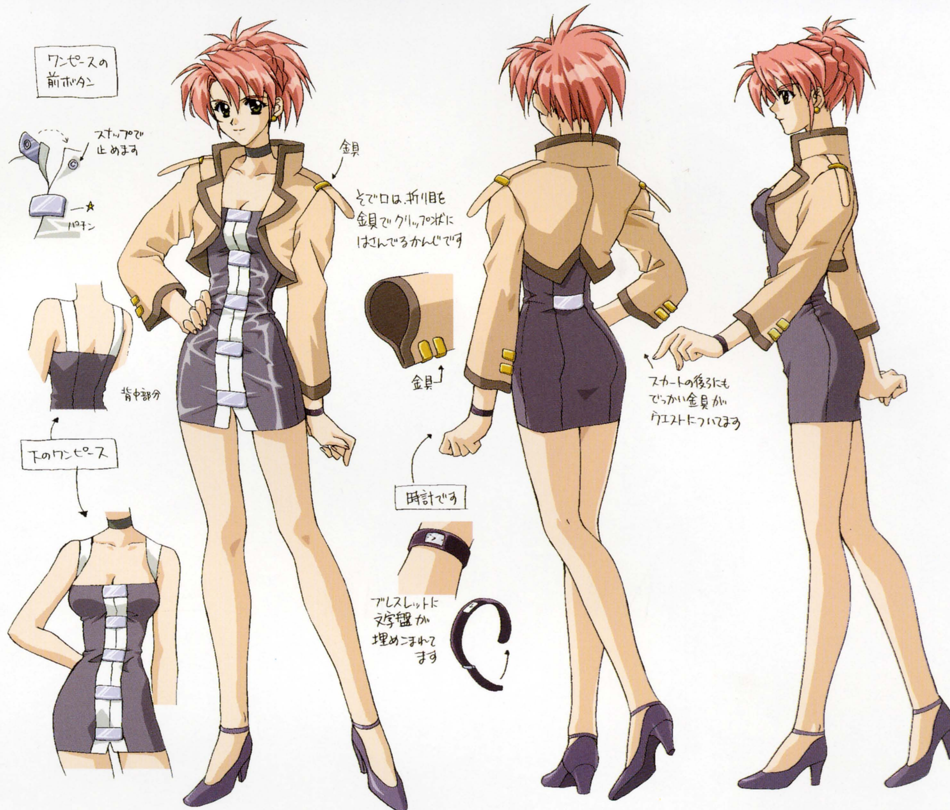
Illustration CARNELIAN





OPENING MOVIE

CHARACTER DESIGNED BY CARNELIAN



法条まりな
Marina Hojo

警視庁公安部に所属する任務成功率100%を誇るエージェント。猟奇殺人事件の犯人を追う。(CV・三石琴乃)

トア・ノバルティス
Torah Novartis

猟奇殺人事件で、犯人逮捕の際に誘拐されていた少女。保護後、まりなが預かることになる。(CV・桑島法子)



天城小次郎
Kojiro Amagi

「桂木探偵事務所」の所員。家出少年・榊原真の捜索を依頼され、捜査に乗り出すが……。(CV・子安武人)

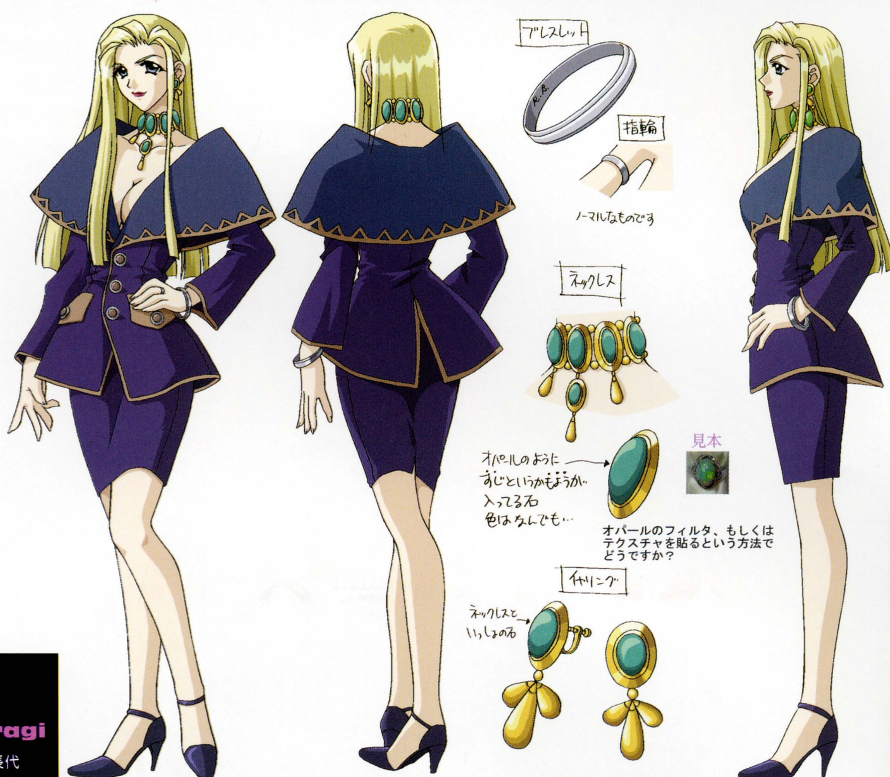


榊原真
Shin Sakakibara

捜査依頼人・仁科秀人の息子。名字が違うのは離婚した母親の姓を名乗っているから。(CV・保志総一朗)







ルース・ブラッチフォード
Ruth Blatchford

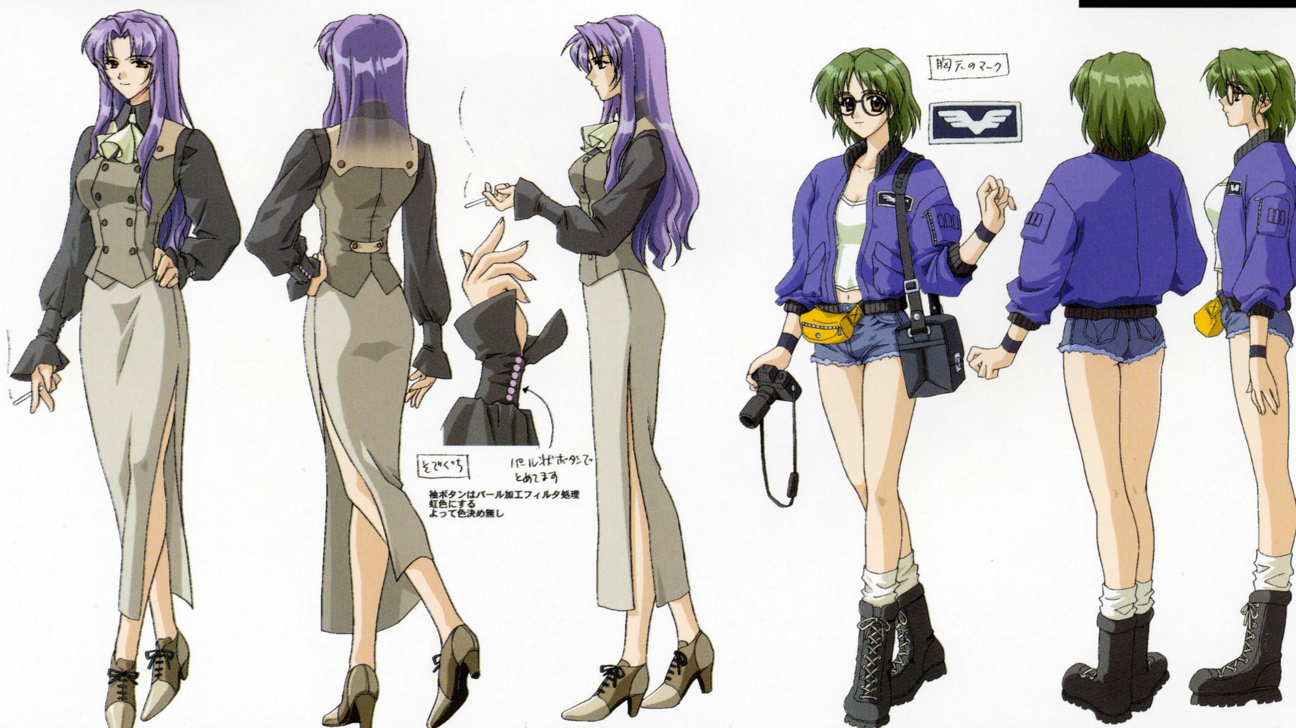
殺人事件の捜査を一時中断してまで、まりながSPを頼まれたフィルブライト財閥の秘書。（CV・勝生真沙子）

桂木弥生
Yayoi Katsuragi

「桂木探偵事務所」の所長代理。突然出ていった父親の後を継ぎ事務所を切り回す。（CV・本多知恵子）

柴田茜
Akane Shibata

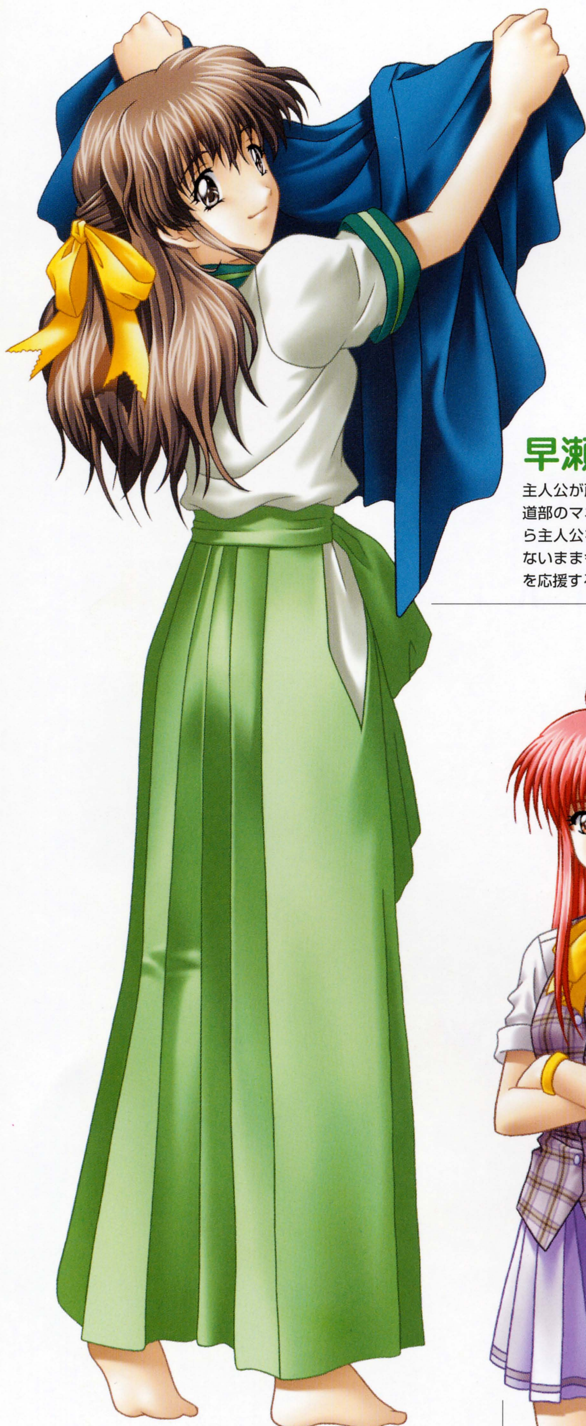
フリーのカメラマン。小次郎の知り合いで、今回の仕事を彼に紹介した人物。（CV・かないみか）



輝ける青春の日々

SWORD OF HEART 「夏色剣術小町」 MEMORIAL PHOTOGRAPH

夏の青い空の下、汗を輝かせながら剣を振る君。
そして、そんな君を見つめる少女たちのせつない瞳。
ここにあるのは過ぎ去っていったはずの一陣の風、
輝ける君の青春の日々。





早瀬菜摘

主人公が所属している桂木館学園剣道部のマネージャー。ずっと以前から主人公を慕っていたが、言い出せないまま今に至る。陰ながら主人公を応援する姿は健気の一言。









千堂さぎり

昨年の高校総体女子部の覇者にして名門水天館高校剣道部初の、女性主将。人にも自分にも厳しく、心を開いて話せるのは幼なじみの菜摘くらいだったが……。







夏色剣術小町

NECインターチャネル	
発売中	6,800円
恋愛育成シミュレーション	1人プレイ
デュアルショック対応（振動のみ）	









藤村紫京

地元の神社に伝わる古流「藤村流小太刀」の遣い手。剣道以外のことに興味がなく、驚くほど世間知らず。人づきあいが苦手なこともあり、ひとりでいることが多い。

SWORD OF HEART



春日部 舞

主人公に負けて山にこもってしまった兄の雪辱を果たすため、主人公に挑戦してくる高校1年生の少女。素直で兄思いの優しい女の子だが、勝ち気で少々短絡的なところが難。

輝ける青春の日々











水瀬名雪
NAYUKI MINASE
主人公が居候することになる親戚の家の女の子で、間柄はいとこにあたる。母娘ともどもほんわかした性格で、主人公と同居することにとくに(全然!?)抵抗を感じていない。

雪の舞う季節の暖かな恋物語

CREATOR INTERVIEW

Kanon～カノン～全年齢対象版

今明かされる名作誕生秘話!? キャラクターデザインの樋上いたる氏と音楽の折戸伸治氏が『Kanon』を語る!



Kanon	
Key	
発売中	5,800円
アドベンチャー	1人プレイ

愛すべき少女たちの創造主

DESIGNER INTERVIEW

キャラクターデザイン 樋上いたる・インタビュー

―メインキャラ(名雪、あゆ、真琴、栞、舞)をデザインするうえで、事前にシナリオサイドから「この子はこういう性格だからこんな感じで…」などという指定はあったのでしょうか。
樋上:最初にある程度、シナリオさんからキャラの設定はもらいますね。それを見ながら描くんですけど、そのあとは自分のイメージですね。ですから、けっこう自分の好みも入っちゃったりします(汗)。キャラクターを作っているときが、自分ではいちばん楽しいときですね(^^)。
―服装(私服&制服)についてはいかがですか?
樋上:おおよその注文はありました。たとえば、「この子はズボンはかせてね」とか。それ以外は自分で考えて、キャラのイメージを壊さないようにデザインします。制服のときも、「リボンが胸のところにくるようなデザインに」って言われたので、その要求に応えるようにデザインしました。制服の色は個人的には黒がよかったんですが、残念ながら赤になってしまいました。
―原画からCGへのシフトに際しては、どのような指示を出されましたか?
樋上:CGさんには色指定と色パレットを渡してありますので、それを参考にしてCGを作成してもらっています。色パレットは基本色のみなので、夕焼けや夜など、色が変わるときは、そのシーンに応じて色を変化させてもらっています。質感などについては、そのつど、口で説明したりもしています。あゆのリュックは「エナメル素材のちょっと固めのリュック」とか。
―メインキャラの"お気に入りカット"があれば教えてください。
樋上:あゆでは、たいやきを食べているシーンが気に入っています(^^)。名雪は雪うさぎを頭の上に乗せているシーンがいいですね。舞はやっぱり子供のころのシーンです。幻想的できれいに仕上がっていて、かなり気に入っています。真琴はベールを被ったシーンもいいんですけど、最後にぴろといっしょに寝ているシーンがいい感じかな。真琴とぴろは、セットで気に入っています。栞は雪の上で寝ているシーンがいいんです。すごく寒そうですけどね(^^;)。それと、佐祐理さんのラストのシーンは自分で色を塗ったんですけど、あれもいい雰囲気が出せたんじゃないかと思っています。お気に入りです(^^)。
―脇を固めるサブキャラも魅力的ですが、お気に入りを数人に絞るとすると誰を挙げますか?
樋上:お気に入りといえば、みんなそうなんです

My Sweet Memories

Illustration ITARU HIGAMI



けど、強いて言うなら、佐祐理さんかなあ。イベントCGが少なかったのは残念です。あとは北川君(^^;)。北川君を描いていたとき、実はきぃちゃん(Keyのマスコット的キャラ?)のお兄ちゃんを描いているつもりだったんです。『Kanon』に登場させたかったんですよ。でもシナリオさんには通りませんでした…。

──いちばん最初に決定稿が上がったキャラは? また、最後に決定稿が上がったキャラは? できれば、その理由もお願いします。

樋上:いちばん最初に決定したのは、たしか名雪だったと思います。シナリオさんとのイメージが合えば、即決で決まるものなんですよ。いちばん最後だったのはあゆです。ヒロインはなかなか決まらないんです。試行錯誤の末、今のあゆに決まりました。

──キャラひとりあたりについて、決定稿となるまでのあいだに髪型や服装など、何パターンくらいの試行錯誤があったのでしょうか。

樋上:パターンはいろいろ描きましたよ。さっき言ったとおり、イメージさえ合えば早く決まるんですよ。合わないときは、かなり試行錯誤しますね。あゆなんかは、髪型でかなり悩まされました。服装は、どうしてもダッフルコートを着せたかっ



美坂栞
SHIORI MISAKA
主人公が通うことになる学校の1年生。病気のために長期休学していたが、主人公と出会い、学校に顔を見せにくるようになる。どこか寂しげな雰囲気は何が原因なのか…。

川澄舞
MAI KAWASUMI
主人公が通うことになる学校の3年生。目に見えない“何か”を追い、人知れず戦っているらしい。他者を寄せつけない雰囲気を持つが、主人公は興味を持って接するようになる。

たので「これだけは譲れない」とがんばってました(^^;)。最初に描いてたやつなんかあゆじゃないですよ。今見るとおもしろいですけどね(^^)。
──ボツ案の中で「これは実現させたかった」というものがあれば教えてください。
樋上：やっぱり、制服に黒を使えなかったっていうのがいちばんの心残りかもしれないですね。
──『Kanon』に関わっているあいだの印象深いエピソードがあれば教えてください。
樋上：印象深い出来事…と言えるかどうかわかりませんが、デバッグをしているときのことです。夕飯を食べるときだけ、休憩の意味も兼ねて某アニメを観ながら食べていました(^^;)。だから、そのOPを聴くと、そのころを思い出します。
──「これだけは言わせてほしいっ!!」ということがあれば、遠慮なくどうぞ。
樋上：カル○スウォーターのCMのトロがめちゃくちゃかわいいです(^^)。あれほしい…関係なくてごめんなさい。
──全年齢対象版の追加CGの原画を描かれるとき、なにか特別な思い入れなどはありましたか？
樋上：『Kanon』の原画を描き始めたのは全年齢対象版が出る1年以上前のことですから、絵が変わってることに苦労しました。これぱっかりは…あやまるしかないです。ごめんなさい。
──ふだんお使いになっている画材は何ですか？
樋上：ずばり、パソコンです(^^;)。カラーは愛用のパソコンで描いています。しかも、家のパソコンは超低スペックながら、とてもがんばっています。以前はタブレットすらなかったんですけど、この前誕生日にもらいました(^^)。友達に「CGをマウスで描くなんてすごいね」って言われるんですけど、ドットのころからCGやってきたので、マウスに妙な愛着が…。
──全年齢対象版の浸透やドリームキャストへの移植決定などで、より多くのユーザーにプレイしてもらう機会が増えていくと思うのですが、そのことについてのご感想は？
樋上：18歳以下の方からユーザーハガキをもらえるのがうれしいです。全年齢対象版を出してから女の子のハガキも増えたんですよね。DC版がリリースされるともっとユーザー層が広がると思うので、いろんな方に『Kanon』を楽しんでいただきたいと思っています。
──新規ユーザーへのメッセージをお願いします。
樋上：『Kanon』を機に、これからもKeyをよろしくお願いします(ペコリ)。次回作もぜひ期待していてくださいね(^^)V。

PROFILE
●樋上いたる
Keyブランドのゲームのキャラクターデザインと原画を担当。最新作は6月発売予定の『AIR』。微妙な作風の違いやグラフィックの強化など注目すべき点多し(ただし18禁なので注意)!!

沢渡真琴
MAKOTO SAWATARI
記憶喪失の少女。なぜか主人公に対する憎悪の記憶だけは残っており、記憶を取り戻すための手段として水瀬家に居座り、主人公につきまとう。主人公を目の敵にする理由とは？







暖
雪の舞う季節の暖かな恋物語
CREATOR INTERVIEW

聞く者の心に染みわたる優しい旋律

COMPOSER INTERVIEW

作曲家 折戸伸治・インタビュー

―メインキャラ用の楽曲を作曲するうえでのコンセプトは？　また、シナリオサイドからの曲の雰囲気などの指定はあったのでしょうか。

折戸：各キャラクターのテーマ曲については、キャラの個性を引き立てるような楽曲作りをめざしました。たとえば、あゆの場合だと「とにかく元気いっぱい」、名雪は「ほのぼのした感じ」、栞は「落ち着いた感じ」などです。シナリオ担当者からの曲指定はほとんどない状態だったので、キャラの性格や登場シーンなどから推測して作成しました。

―本編中で手がけられた曲は何曲ですか？

折戸：全22曲のうち16曲です。

―いちばん最初に上がった曲は何ですか？　理由があれば、それも教えてください。

折戸：いちばん最初に書き上げた曲は「pure snows」です。実はこの曲、曲指定どころか、ゲーム内容もまだハッキリと決まってないうちに書いたんです。シナリオ担当者から「次のゲームは冬のお話」ということを聞いていたので、冬っぽいイメージを出してみようと、漠然と書いてみたのですが、実際出来上がったゲーム画面に合わせてみたら案外合っていたので、そのまま採用となったわけです（笑）。

―楽曲中でもっとも苦労したのは、どの曲ですか？

折戸：やはりボーカル曲ですね。今までボーカル曲はいちども書いたことがなかったんです。譜割りや音域などを考えて作らないといけなかったので、苦労しました。個人的には、『kanon』のボーカル曲の出来はあまり気に入ってはいないんですが…。まだまだ勉強不足だと思っています。

―それぞれの楽曲は、イメージどおりのものに仕上がるまでに何パターンくらいの経緯を経て完成するのでしょうか？

折戸：楽曲にもよりますが、ほとんど1パターンですね。もっとも、納得いく出来になるまで、何度も作り直しや修正は加えています。でも、鍵盤を弾いてみて、頭の中でボツにしているものまで含めると、エライ数を考えてますけどね（笑）。

―ボツ曲の中で「これは使ってもよかったかな」というものがあれば教えてください。

折戸：実は、ボツ曲が今回書いた中でいちばんのお気に入りだったんです（笑）。アップテンポな、シューティングっぽい曲だったので、どう考えても『Kanon』には合わないんですよね…。何でこんな曲書いたんだろ（笑）。でも、このまま闇に葬り去るのももったいないし、いつか何かに使ってやろうと思ってます（笑）。

―『Kanon』に関わっているあいだの印象深いエピソードがあれば教えてください。

折戸：マスターUP間近になってくると、毎日帰りが終電近くになってしまい、食事も、ほぼ毎晩コンビニで買って食べるという生活になっていました。そのときによく飲んでいたジュースを今でもたまに飲んでいるんですが、飲むたびに当時の苦労を思い出してしまうんです（笑）。

―「これだけは言わせてほしいっ!!」ということがあれば遠慮なくどうぞ。

折戸：曲制作において、曲の方向性が固まるまで、かなりの時間がかかるんです。ですから、極力ボツ曲を出さないように心がけています。

―ふだんお使いの機材は何ですか？

折戸：Roland製ではXP-30＋SR-JV80-16、M-BD1、PC-180、A-220x2、VM-3100Pro。YAMAHA製ではEX5R、MU100R、02R Ver2、NS-10M Studio。あと、AKAI製のCD3000XL、Fostex製のVR800、t.c. electronics製のFinalizer Express、MOTU製のMicro expressなどです。

―全年齢対象版の浸透やドリームキャストへの移植決定などで、より多くのユーザーにプレイしてもらう機会が増えていくと思うのですが、そのことについてのご感想は？

折戸：プレイするユーザー層が広がることになってうれしいです。ユーザーのみなさんからのハガキにも、年齢によっていろいろな感想があるので、見ていてとても楽しいですね。

―新規ユーザーへのメッセージをお願いします。

折戸：これからもKeyをよろしくお願いいたします。あ、ホームページも好評運営中です（笑）。

http://key.visualarts.gr.jp





月宮あゆ
AYU TSUKIMIYA
食い逃げ常習犯（？）の少女。主人公が引っ越し初日に商店街で出会った女の子で、主人公とは別の学校に通っているらしい。放課後の街中で何度となく出会うことになるのだが…。

PROFILE
●折戸伸治
数多くのパソコンゲームに楽曲を提供している作曲家。ファンも多く、"ビッグバン折戸"として親しまれている。切なさを内包するメロディアスな曲調は最新作『AIR』ではどう変化する!?

COMING SOON!

GAME-JIN TOPICS



ん？ このイラストはなに…？

なんと、本誌の連載「こひめのカラフルファンタジア」でおなじみの桜瀬琥姫さんがキャラクターデザインを手がけるゲームのビッグプロジェクトが、密かに進行中らしい。タイトルや機種などはまだ明らかにされていないが、3月31日、このプロジェクトの公式ホームページがスタートし、5月26日にはそのホームページ内において制作発表が行われることが判明したぞ！ また、シナリオを手がけるのは『俺の屍を越えてゆけ』の総監督やゲームデザイン、シナリオでおなじみの桝田省治氏。いったいどんなゲームが2人の手によって生み出されるのか、今から楽しみだ。今後の開発状況などは、本誌でも追いかけていく予定だが、どうしても本誌より先にゲーム内容が知りたいという読者は、ぜひ公式ホームページをチェックしてほしい！

COMMENT

ついにお目見え！ 私が1年前から手がけているゲームのヒロインです！ ……なのですが、今はまだ多くは語っちゃいけないそうなので、この新プロジェクトの詳細を知りたい方はホームページをチェックしてくださいね♪ 桜瀬はただいま、桝田さん、制作スタッフの方々とともに、このプロジェクトに全力投球中です。日々慌ただしく、そしてとても楽しくお仕事させていただいていますので、どうぞご期待くださいね。

——桜瀬琥姫

???????????

?????????

発売日未定	定価未定
?????????	?????

OFFICIAL HOMEPAGE
http://www.aba-pri.com
2000.5.26 ON-LINE PRESS RELEASE START

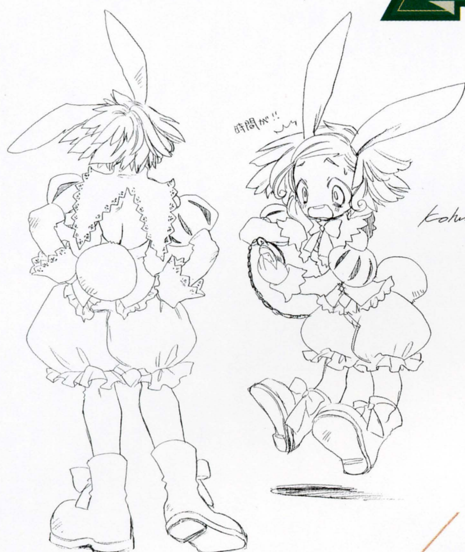


COLORFUL fantasia vol.2

こひめのカラフルファンタジア

桜瀬琥姫
by Kohime Ohse







PROFILE

●桜瀬琥姫
11月5日生まれの蠍座。ゲーム「マリーのアトリエ」や「ククロセアトロ」のキャラクターデザインでおなじみ。また月刊ウルトラジャンプにて、コミック「HEART SUGAR TOWN」を連載中。みなさん、よろしくネ!

●わか
年齢不詳。一応、このコーナーの案内役兼桜瀬さんのパートナー。今後、いっしょにこのコーナーを盛り上げていこうと息巻いているが、ファンタジー世界にうとく、ただいま猛勉強中。パートナーというより、助手という感じ!?

今回のテーマは「うさぎちゃん」なぜに「うさぎちゃん」のイラスト？その理由は、桜瀬さんとわかのファンタジートークにて!

FANTASY TALK

自由気ままなうさぎ

わか：今回も始まりました、このコーナー。毎回ファンタジー世界の住人たちを桜瀬さん流に描いていただくわけですが、なぜ、今回はうさぎちゃんなんでしょうか？

琥姫：前回予告しちゃったし(笑)。マーメイドのときはおねえさまだったので、今回はキュート系にしてみようかなあって。そんなわけで今回はピンクのバニーちゃんにしてみました。うさぎってホント、かわいいですよね！　どの種類のうさぎも好きなんだけど、やっぱり白いうさぎがいちばん好き。ふわふわの白い毛にピンクの耳、鼻がなんとも無垢なカンジがして大好きです。だから今回のばにーも絶対白×ピンクにしたかった!!　アリスが冒険したワンダーランドのような世界がどこかにあって、そこに住んでいそうな女の子……そんなイメージでデザインしました。

わか：なるほど。でわ、今回のコスチュームデザインのコンセプトをずばり教えてください。

琥姫：とりあえず、アリスの世界のイメージがあったので……東京ディズニーランドのクィーンオブハートのバンケットホールのイメージ(笑)。すみません、ディズニーランド大好きなンです。コスチューム、可愛いカンジにしたいけど、でもあまり甘過ぎるのもなあ……と思ったので、ボトムをスカートではなくカボチャぱんつにして元気良くしてみました。でもこっそり(？)胸元がセクシーでしょう？

わか：桜瀬さんにとって、うさぎが登場する物語といえばなんですかね？

琥姫：アリスもピーターラビットも大好きですよ。どちらもお話のみならず挿絵もとっても魅力的ですしね。あとは……ロドニーさんのサンダーバニーとブルーナさんのミッフィーがすっごくすっごく好きです!!!　余談ですが私のパソコン周辺がサンダーバニーだらけなんですよ(笑)。ブルーベリーカラーのiMacとぴったりなので。うさぎのキャラクターものって、みんなかわいいですよね。

わか：でわ、最後にひとことお願いします！

琥姫：感想、ぜひ聞かせてください。さて、次回は何を描こうかな？


willful rabbit

SANAE CHIKANAGA PRESENTS

CUTY! RESIDENTS VOL.1

近永早苗の おんなのこっていいじゃん！

COOL CHICK isn't she?

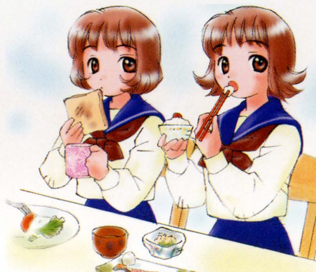
いわゆるふつうの、だけど なぜか気になる“おんなのこ”。 でも、こんな“おんなのこ”って、 あなたの身近にもいるかもしれません！ 第1回目は「小石川ゆず」ちゃん 彼女もそんな“おんなのこ”のひとりです



ゆず：うちの家族の一員チビチョ。拾ったときはちっちゃかったからチビチョなんてつけたんだけど、こんなに大きくなっちゃった。でも、甘えん坊なところはぜんぜん変わらないねー、チビチョ♥

チビチョ：ガフガフガフ。





ゆず：うちの店のケーキと紅茶は、街でも大評判。お持ち帰りもできちゃうの。バイトを始めたころはけっこうお仕事ってたいへんだなって思ったんだけど、今はお友達もできてお店に通うのが楽しいんだ。

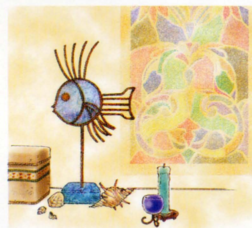
友達：もちろん、ケーキのつまみ食いもできるから、ねっ！

ゆず：妹のももとさくらは一卵性の双子なの。顔は同じなのに性格がぜんぜん違うの。おもしろいでしょ。

もも：でも、ゆずちゃんよりはずぅーっとしっかり者なところは、さくらちゃんといっしょだよ、ねー。

さくら：私たち来年受験なんだから、あんまり世話を焼かせないでよねー、ゆずちゃん。

ゆず：は～い。わかりました。



ゆず：一目惚れして購入したお魚のオブジェ。衝動買いってあんまりしたことないんだけど、たまにはいいかな～って思って。

さくら：だからって、これはどうかと思うよ。

もも：ゆずちゃん、趣味わるぅ～。



ゆず：この方はバイト先の店長さん。ちょっと変わり者っていう噂だけど、ほんとうはおもしろくていい人なんですよ。職人さんともね、すっごーく仲がいいの。はじめて店長さんとお会いしたとき、私、あのモミアゲにすっごく驚いちゃったの。でも、見慣れるとうちの犬のチビチョみたいで、親近感がわいてきちゃった（笑）。

店長：ちょっと、ゆずちゃん！聞き捨てならないセリフだわね～。あたしの美意識とあなたのとこのやたらデカくてやたらよく食べる犬とをひとくくりにしないでちょうだ～い。



ゆず：これはバイトの面接のときに持っていった履歴書です。生まれて初めて書きました。3分間写真も初めての体験で……撮り直せばよかったかなぁ～。でも店長、履歴書にスリーサイズなんて必要あるんですか？

店長：当たり前だわよ～。制服のシルエットをきれいに出すためにもフィッティングは必要ふ・か・け・つなの。



履歴書

ふりがな こいしがわ ゆず

氏名 小石川ゆず

昭和58年 9月 28日生（満16歳）

男・女

ふりがな ことねしはつごおり

現住所 琴音市初氷 7-5-12

身長 154cm

体重 43.5kg

バスト 83cm ウエスト 57cm ヒップ 85cm



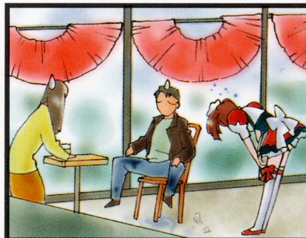
ゆず：あ、あそこにいるのは同じ学年のスケキヨ君！ お店の常連さんなの。最近は男の人でもひとりでケーキを食べにこられるようになって、いい時代ですよねー、店長。

店長：なーに、すっとこどっこいなこと言ってるのかしらね～、この娘は。いい？ あの子はストーカーよ、す・と・お・か・あ。

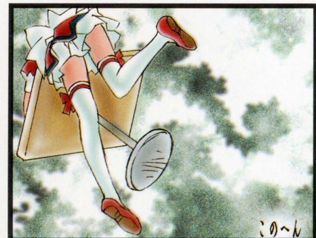
ゆず：え？ このお店にストーカーがつくほどきれいな人って働いてましたっけ？

店長：……もう、あなたのストーカーよ～。

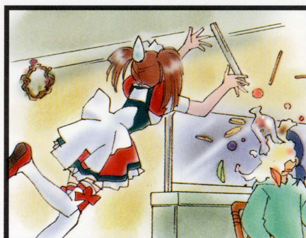
すけきよくんの すとーかー日記



○月×日
客の服に水をこぼして平謝りしていた



○月×日
何もない所でつまずいてテーブルにダイブ



○月×日
いきおいあまって客の顔にパフェを…



○月×日
今日はどんな風にドキドキさせてくれるの？

PROFILE

●ちかながさなえ 7/9生まれの蟹座のA型。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は「アイドル天使 ようこそようこ」「リトルラバーズ シーソーゲーム」。カエルとシブい脇役が大好き。

きになる“おんなのこ”だいぼしゅう

このコーナーでは、読者のみなさんが考えた“おんなのこ”キャラクターを大募集！ あなたが考えたキャラクターのイラストやプロフィール、ストーリーなどを、ぜひ教えてネ！優秀な作品は連載に反映され、もれなく近永早苗先生の直筆色紙をプレゼント。応募方法は、はがき、封書、メールなんでもOK！ また、このコーナーでは、今回登場した「おんなのこ」の似顔絵や感想なども募集中です。それでは、みなさまからの応募お待ちしてます!!

宛先
〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじんパートナー』
おんなのこっていいじゃん係
game-jin@t-two.co.jp

COOL BEAUTY IS AT WORK NOW!

May I have your name, please?



YUZU KOISHIKAWA

PRODUCTION NOTE

近藤敏信の㊙げーむ雑想ノート vol.4

早すぎたために
日の目を見ることのなかった企画。
いずれはカタチにしてやろうと
策を練っている企画etc.
そんな机の引き出しのマル秘ノートに
書き綴られている数々の企画の中から、
そのキャラクターとともに
こっそり紹介しちゃうという
企画ページなのだ。

そろそろネットゲームも本格始動のタイミングだと思うわけですよ。PS2も出たしね。ドリキャスもネットには前向きだし…。パソゲーだとずいぶん前から花盛りって気もするけど、結局コンシューマに比べたらマイナーだし…そもそもネット環境自体がまだまだだったしね。来年あたりからパソも含めてネットゲームが次のステージに行ってくれんかのぉ…楽しみです。



■ドワーフ娘のシャンクティ
体のワリには超怪力で大食らい。
三度の飯と昼寝が大好き。

PROFILE
9/14生まれのA型、ゲーム製作集団(有)スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー・イラストレーター・ゲームデザイナー。代表作は「海腹川背」「どきどきポヤッチオ」etc. 孤独を愛するさびしん坊(笑)。

雑想ノート求む!

このコーナーでは、読者のみなさんが考えたゲームの企画を大募集しています! 今回の『雑想ノート』を参考にして、イラストと文章で構成されたオリジナルの企画をハガキ、封書、またはメールでご応募ください。優秀作品は随時紹介していく予定。あなたの企画がこのコーナーを独占するかも!?

宛先
〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじんパートナー』
雑想ノート係
game-jin@t-two.co.jp

たとえばウルティマオンラインに代表されるようなネットゲームが今の主流だと思うのだけれど、アレのマイナス点をあげるならば、まさにオンラインなところ…。そのオンラインが最大の魅力なんだけどね(笑)。いうなればチャットをしているよーなものなので間の拘束を受けてしまうのだ。そのあたりが時間に追われるオイラなんかには辛いわけです。遊びたいのに遊べない(涙)。そんなわけでウルティマオンラインをチャット型とたとえるならば、メール型もしくは掲示板型のネットゲームを作ってみたかったりするわけです。基本的にはAI型のキャラクターです。なにせネットに旅立たせたら操作できませんからな(笑)。『ロボコン』とか『カルネージ』はプログラミングしましたが、プログラムではなくゲームをしながら学習させていくタイプなので、成長のさせ方は自分次第。育ったキャラはネットに旅立っていくわけです。なんか『ポスペ』のすごい奴のよーな気がしてきた(笑)。まぁそんなカンジです。

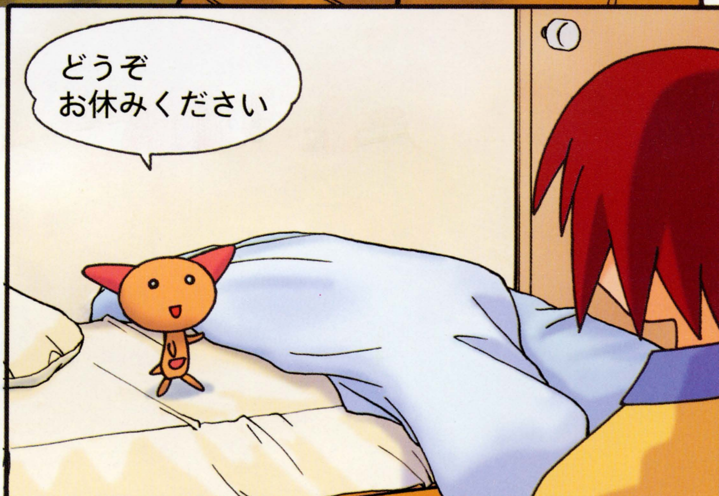


■侍の娘　千代子
なぎなた遣いでおしゃれ好き。ブランド物の白粉をコレクションしているらしい。

■女格闘家　水玉のリュン
なぜ水玉かは秘密なのだが、水玉模様が大好きでいつも身につけているかららしい。



もう寝るよー



あらすじ

この物語は、事故った蕨君の魂が、こころの作ったワラビーの人形に乗り移り、再び人間に戻るために努力する、血と汗と涙の感動巨編です(ちょこっとウソ)。つーことで、今回は連載初の前後編! そのうえ、ニューキャラクターの登場ときたもんだ。それも3人! すげえぜ!!







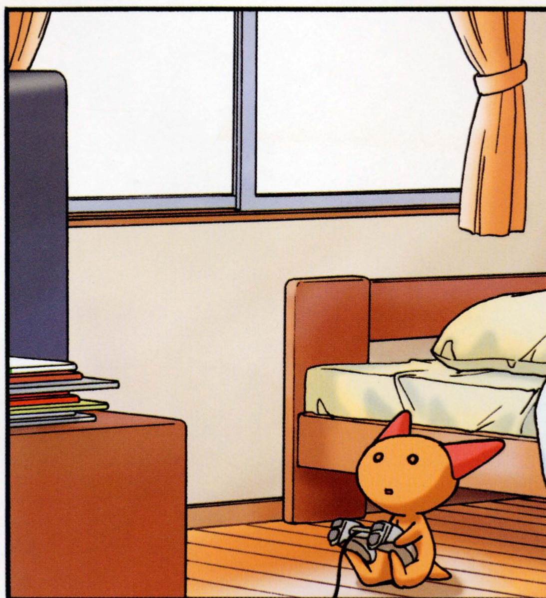


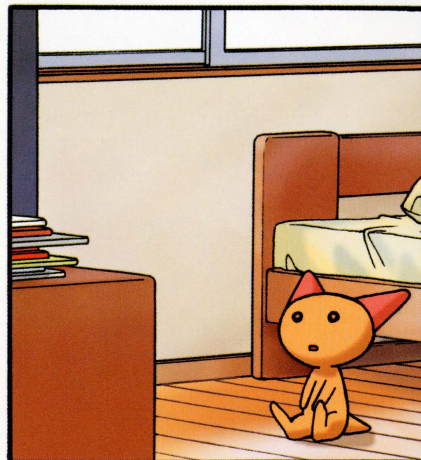

じゃ
いってきまーす
ぼくも学校
連れていって
欲しい
ダメ
……
いってらっしゃい

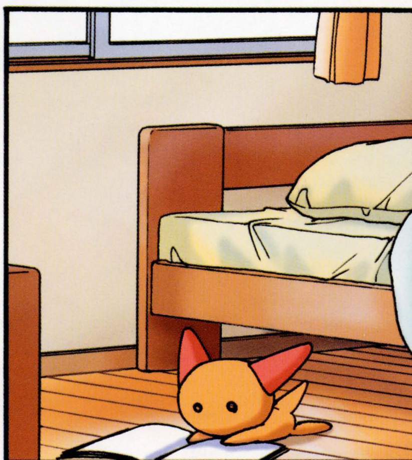

もうちょっと
やさしく
してほしい…


うーん　もうちょっと
やさしくしてあげようと
思うんだけど…
なんか
うまくいかんなぁ

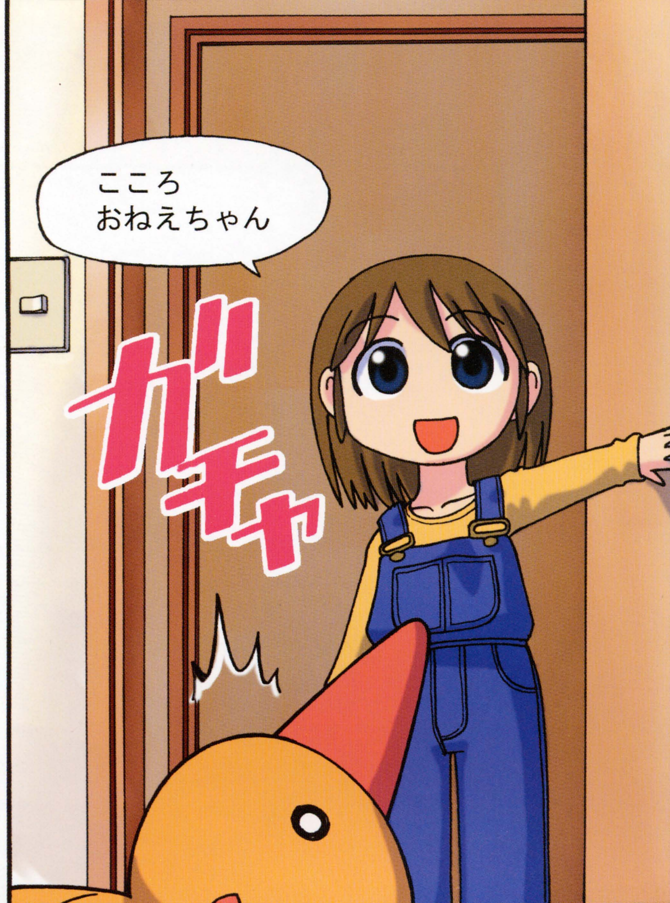

ついつい冷たく
接してしまう
不器用な私……
あー　結構
青春かも

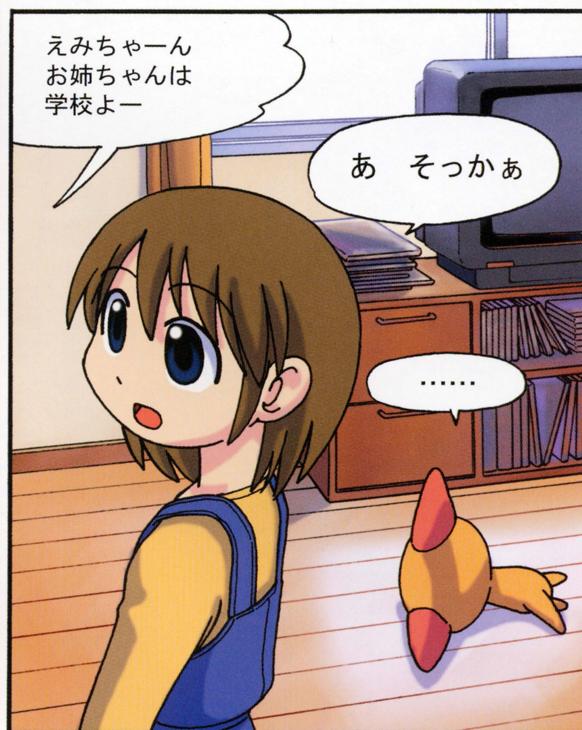


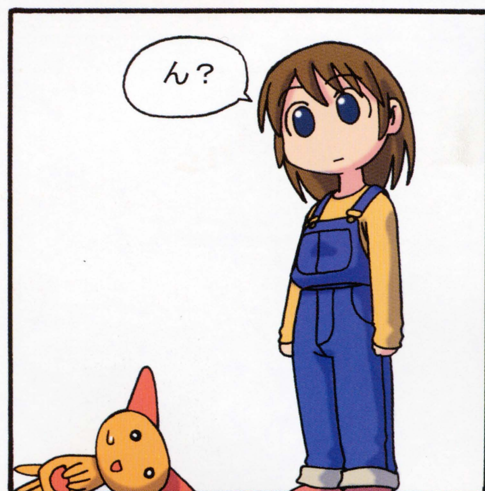




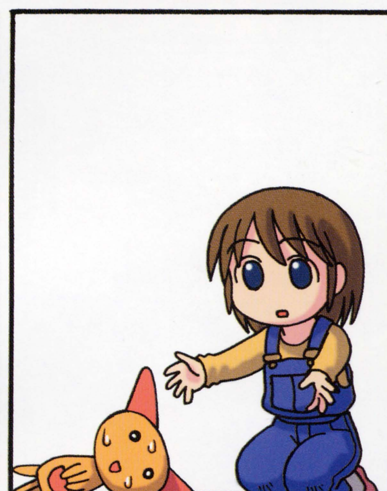

ひまだな…


こころ
おねえちゃん
ガチャ


えみちゃーん
お姉ちゃんは
学校よー
あ　そっかぁ
……

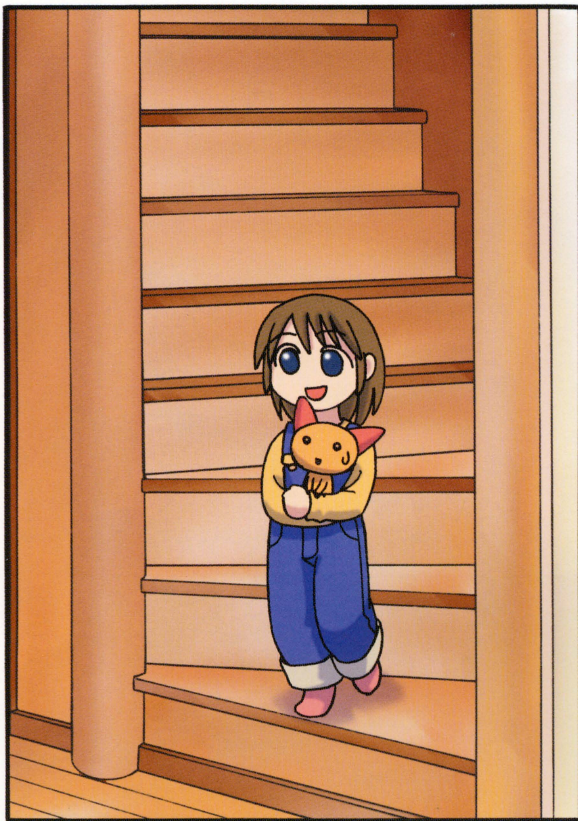

ん？





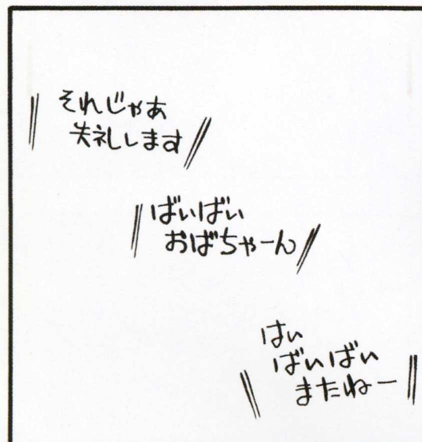

わあー
かいじゅうだー
怪獣じゃねぇー

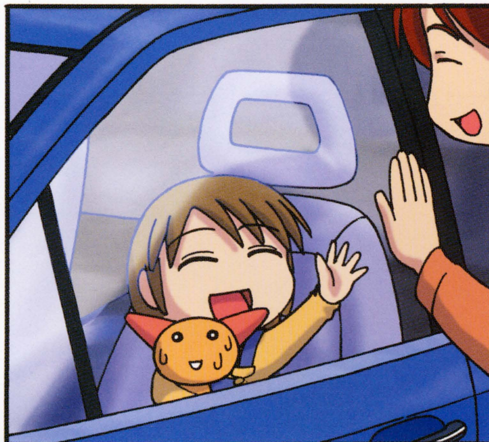

これ
もらっちゃおー
なにぃ！？

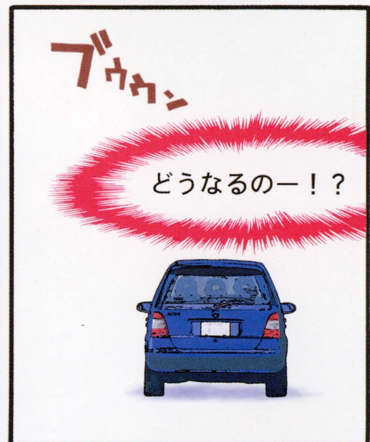



おばちゃーん
これ　おねえちゃんのへやに
あったの　もらっていいー？
あら
いいわよー
勝手にＯＫする
なよ　お母さん！


よかったわねー
えみ
うん！
よくねぇー！

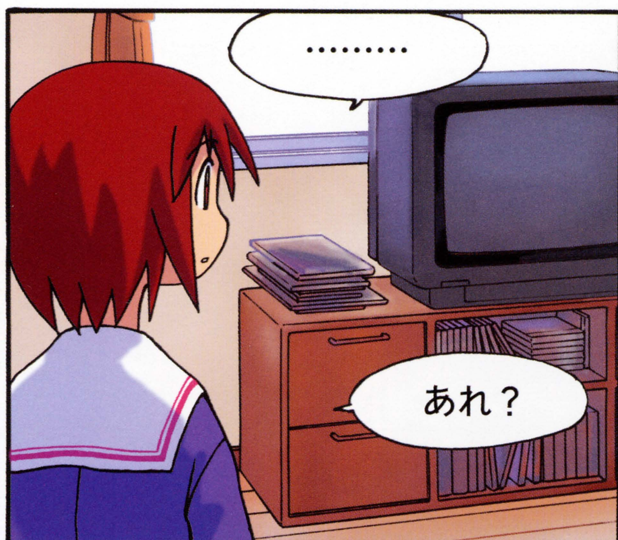

それじゃあ
失礼します
ばいばい
おばちゃーん
はい
ばいばい
またねー




ブゥウン
どうなるのー！？

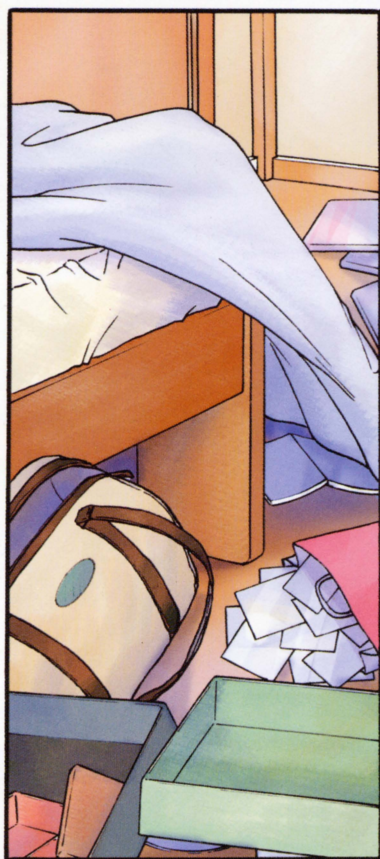

ただいまー

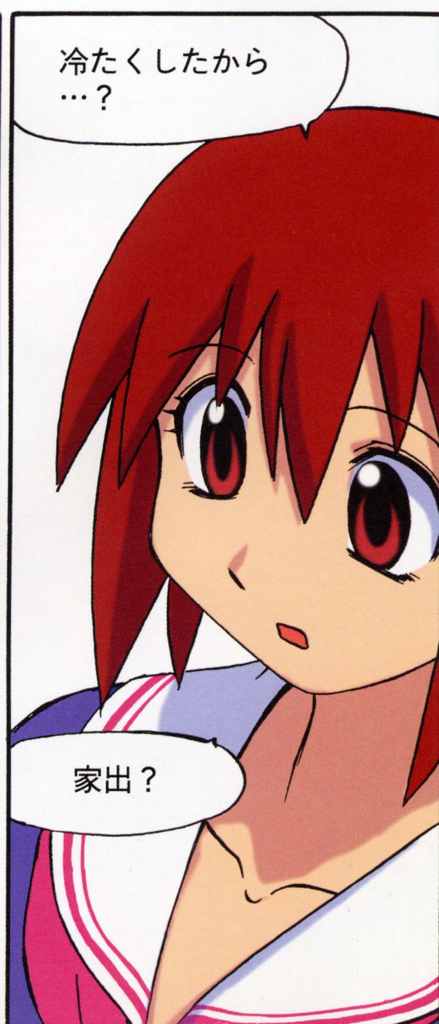

いい子にしてた？
タンスとか
あさってないで
しょうねぇ


………
あれ？

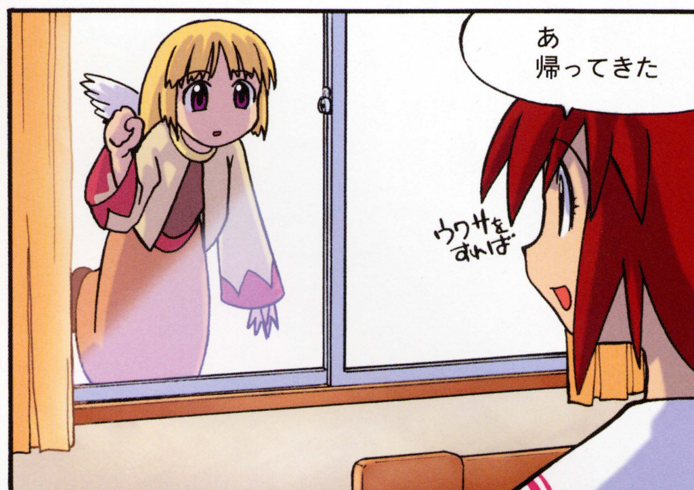
わらびー

わらびー？

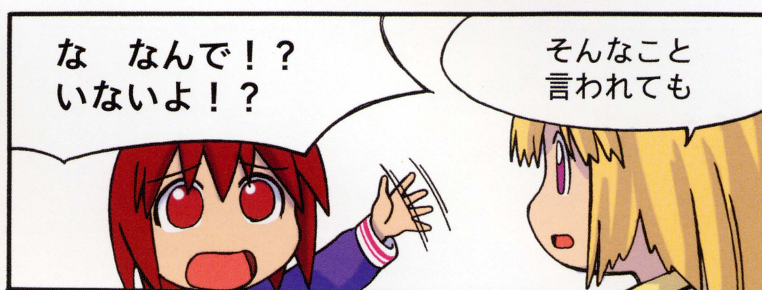

…え？


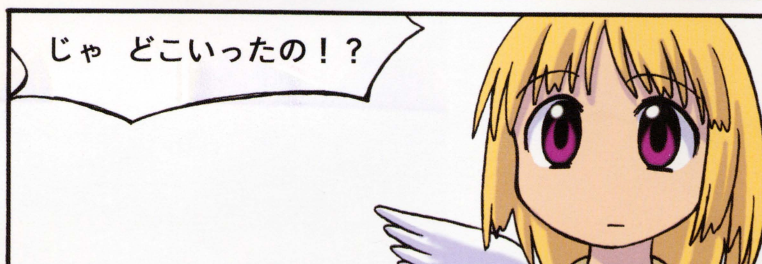
……
いない…
なんで？

冷たくしたから
…？
家出？





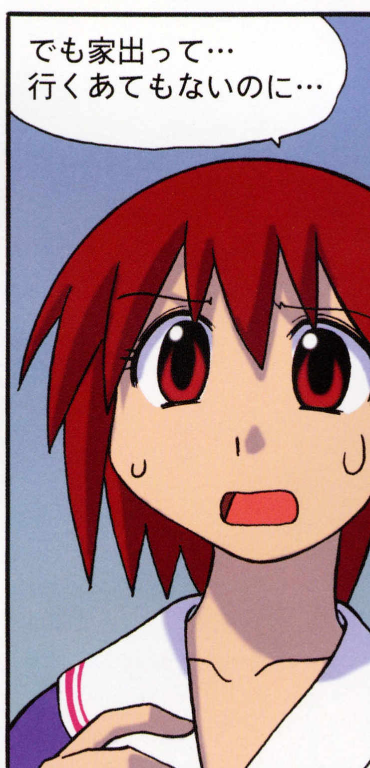






わらびーの運命やいかに？









げーむじん SUPPORTER
げーむじんサポーター

LET'S CONTRIBUTE ANYTHING YOU LIKE.

ついに読者の投稿ページが待望のカラー化！ タイトルも一新して、さらにパワーアップ。みんな参加してね！



（東京都・万華鏡）『こひめのカラフルファンタジア』応援よろしく！

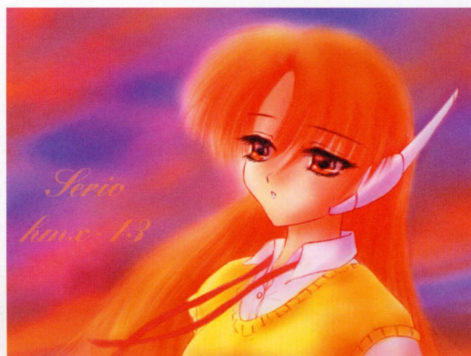


「セガにしか創れないゲーム（いろいろな意味で）。（千葉県・千葉敦）」たしかにそうかもしれないですね（笑）。スロット屋の店長とトムがたまらなくよかったですね。


（神奈川県・小田研一）投稿１周年おめでとう。これからもイラスト待ってるよ。



「ビバ、画廊カラー化!!（山梨県・愛美蘭）」落ちゲーの代名詞『ぷよぷよ』。すごくきれいなイラスト。



「今、私のまわりではセリオがブレイク中なんです（コウコウ）」。セリオと夕陽が美しすぎです。セリオの心の美しさがみごとに表現されています。



（東京都・マダムとデブ）カラー化記念に気合いのイラストだね。



（東京都・あおばゆきお）かなりやりこみましたねえ、『FF TACTICS』。


（新潟県・あまがえる）イラストにイラストを重ねるアイデア。いい味出してますね。


「人魚に煙管」というのがツボに入りました（嬉）。（群馬県・夢現）



（東京都・シリカゲル）『SC5』のウララ。かわいく描けてますね。


（東京都・高橋範康）紅蘭と渕埼さんのツーショット！ 姉妹みたい。



（東京都・マダムとデブ）『ときメモ2』根強い人気ですね。

読者の声 SUPPORTER'S VOICE

●ゲームの情報や原画など、ほかの情報誌では得られないものがよかったです（宮城県／H.S）●季節が変わるごとに発売され、そのたびに中身が充実してきてよいです。特に「わらびー」がカラーになってうれしいです。早く単行本にしてほしいです（愛知県／アタック隊）●藤島先生と渕崎さんの対談はとてもおもしろく、サクラ大戦の世界がさらに広がりました。これからも対談をやってください（大阪府／T.K）●ゲームの攻略ではなく、キャラクターにスポットを当てている点に好感。図版も多く、資料的価値も高いと思う！（愛知県／8793）●カラーページが増えてますますクオリティが上がってうれしい限りです。そのうち全ページカラーになるのかな？（神奈川県／桜沢蓮）●クリエイターのインタビューと設定資料、イラストがたくさんあってよいと思う。メカデザインの資料も見たい（東京都／BNR32）●桜瀬琥姫先生の連載が始まったのがうれしい。できれば、4コママンガなど近況とかを交えて描いてほしいです（千葉県／かず）



（栃木県・武藤広幸）あかりのかわいらしさを引き出してますね。デザインもバッチリです。さすが常連さん。


「『マイガーデン』、何も考えずプレイしたら、ちっともガーデニングにならないです。（静岡県・篠北りな）」

IMFORMATION おたより大募集

■皆様からのイラスト＆おたよりを募集しております。官製ハガキか封書で、必ず住所・氏名（PN）を書いて送ってください。

■なお、げーむじんPARTNERホームページでも、投稿を受け付けております。
メールでの応募方法は、画像サイズは640×480ピクセルまで。ファイル形式はJPEGで、メールに添付して送ってください。

■宛先　〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
（株）ティーツー出版
げーむじんPARTNER　おハガキ係

game-jin@t-two.co.jp

TokeNeko&ShimaNeko Presents

げーむねこ PARTNER FINAL

げーむねこパートナー

THE MAGAZINE OF CUTE CATS? IN THE GAME BY YOUR SIDE

『ねこねこ、卒業の季節』

Tomoyuki Hujinami
藤浪智之
Ryou Sasaki
佐々木亮

きーんこーん かーんこーん

季節は春 おりしも入学、卒業シーズンですが

『げーむねこPartner』も、今回をもって卒業となりますのじゃ…

思えば長いようで短かい1年半…

あーもーせっかくだから楽しいお話しましょーよッ

えー今日はみんなに悲しいお知らせがあります

え〜(SE)

あー静かに

日直

スパーン

鳳凰脚

子供の頃から『大きなお友達』になるまでわしらもじつにいろんなゲームを遊んできたもんじゃ…

ゼビウスに ワルキューレ ぷよぷよ 三国志 グラディウス ドラクエ スト II ドラゴンバスター ポポロクロイス ドンキーコングとか！

センセイ LSIゲームはおやつに入りますか(汗)

よぼ

子供の頃って…

わくわくするコトや ハラハラするコトや じーんとするコトや ドキドキするコトや まったりするコトや…

たくさんのものが詰まっていて ~~なまなかう しつくない~~ さらに限りない可能性を持った、ゲームという分野。

よいものじゃのう…

わしらも負けぬよう、なんか面白いコトをしたいといつも思わせられます

卒業っていうコトバは似合わないけど

でもひとまずバイバイ！ いままで読んでくれてどうもありがとう！

おまけ

お！ネット通販でプレステ2が予約できますよ

ぬおーカードがないと買えんのか!!

ぐはぁ

みんなはもう遊んでるころかな？



藤浪智之(とけねこ)
字かき担当。この前『風のクロノア』やりました。統一した世界観を丁寧に描いてるゲームは魅力的です。

佐々木亮(しまねこ)
絵かき担当。おっかかっれするのは辛いけど♪ 桜餅をたべつつ、ドラクエの新作を待つ日々。じゃまた！

旅は終わらない

この連載で「ゲームは旅」に似ていると例えたことがありました。われわれが住むこの日常とはちがう、どこか別の世界へいき、別の誰かに出会うという旅。

旅から帰ってくるたびに、あるいはひとつの旅が終わって一抹の寂しさを感じたあとに……ふと考えてしまうことがあります。

"むこう"は、あのあと、どうなったんだろう?」「あの人は、いま、どうしているのだろう?」と。

われわれがモニターのスイッチを切ったあとも、エンディングをむかえたあとも、"むこう"の世界の物語は続いているように思えてしようがないことがあります。その作品の完成度が高いから、世界観の描き方がうまいから、シナリオが良かったから――そんな理由では説明できない……ゲームというものが「自分の手で進めるもの」「自分だけの展開をしたもの」だからという、ほかのメディアにはない特性をもつせいかもしれません。

もちろん、それはわれわれの勝手な想像にすぎません。けれども、モニターのむこうの世界に憧憬を感じ、どうしようもなく恋焦がれるとき――そこには単なる幻想を超えたものがある。そんな気がします。

われわれは、さいわいにも、文章やイラスト、マンガ(あるいはゲームそのもの)を創る仕事をしているわけですが、自分たちが何かを創ろうとするとき、そんなキモチが創作の材料になったり、キッカケになったり、起爆剤になったりすることがあります。"ゲームからもらったモノ"……と、われわれは呼んでいるのですが、そうやって創られているものは、世の中にたくさんあるんじゃないかと思います。

ゲームからもらったモノで、誰かが何か別のモノを生み出し――それは新しいゲームかもしれません――つながっていけば、ゲームというものは、ずっと終わらない。

そんなことを信じています。

さて、この原稿が誌面に載るころには、PS2発売から1か月ほどたっているはずですが、みなさん手にいれられましたか?

ゲーム環境そのものが大きく変わるといわれているPS2には、われわれもドキドキしています。LSIゲームや、インベーダー・ブーム、ファミコンやパソコン。われわれは、子供のころからずっと、進化をつづけるゲーム環境を見てきました。こんどは、どんな新しいものが生み出されるのか。とても楽しみです。

それと同時に"ずっと変わらないもの"もあるんじゃないかな、ということも信じていきたいと思います。スイッチを入れたときにむこうにある世界。そのドキドキやワクワクを持ちかえることができる、それはいつでも素敵な旅のような……。

それでは、今回で最終回となった『げーむねこ』ですが、いままで誌面をくださっていた編集部のみなさま、応援してくださった読者のみなさまに感謝します。

われわれは、これからもゲームを続け、自分たちが遊んだいろんなゲームに負けないように、がんばっていこうと思います。

どこかの世界で、また会いましょう!

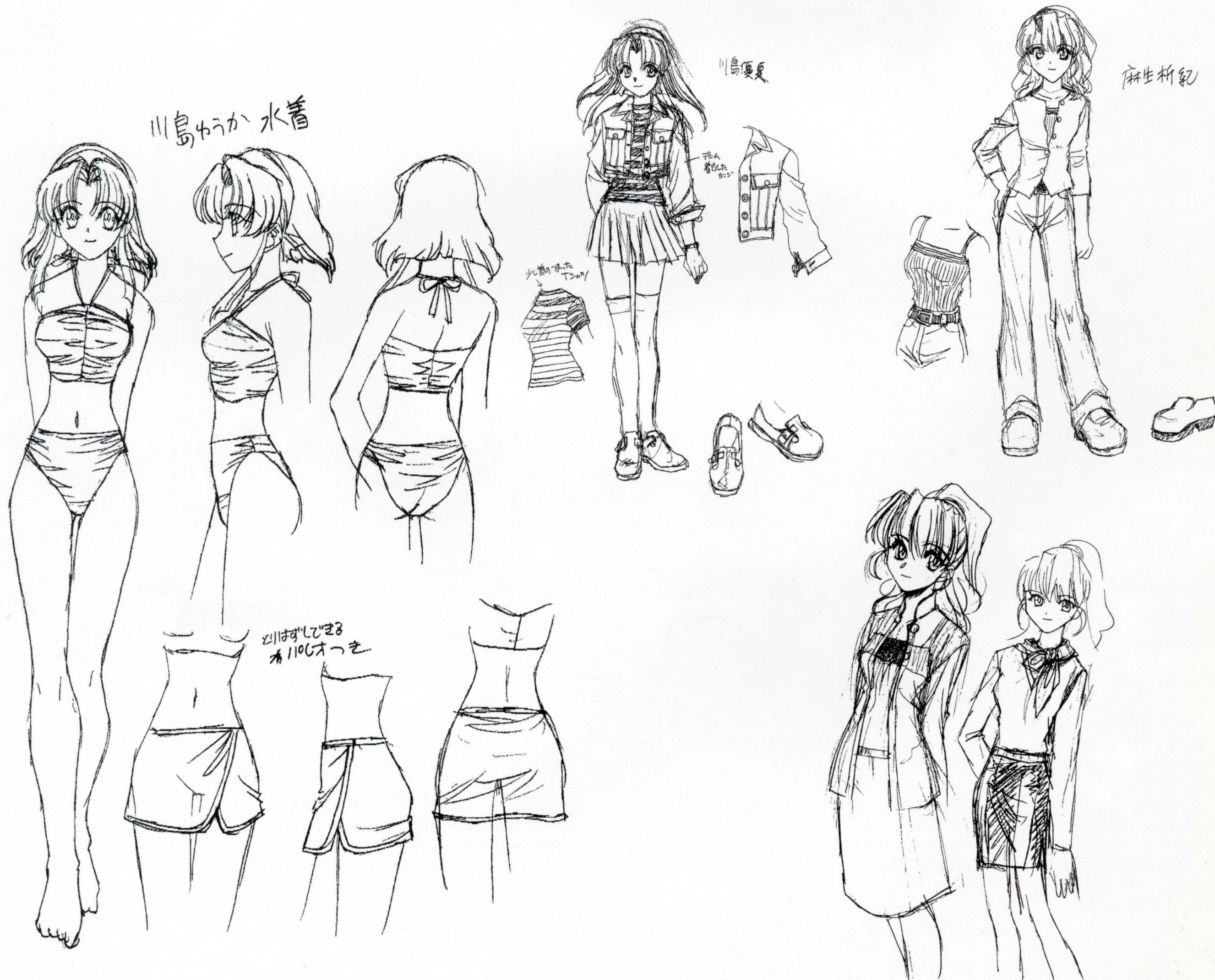
苦労の末に生まれしもの

「infinity」
CHARACTER DESIGNER INTERVIEW
キャラクターデザイン 影崎夕那・インタビュー

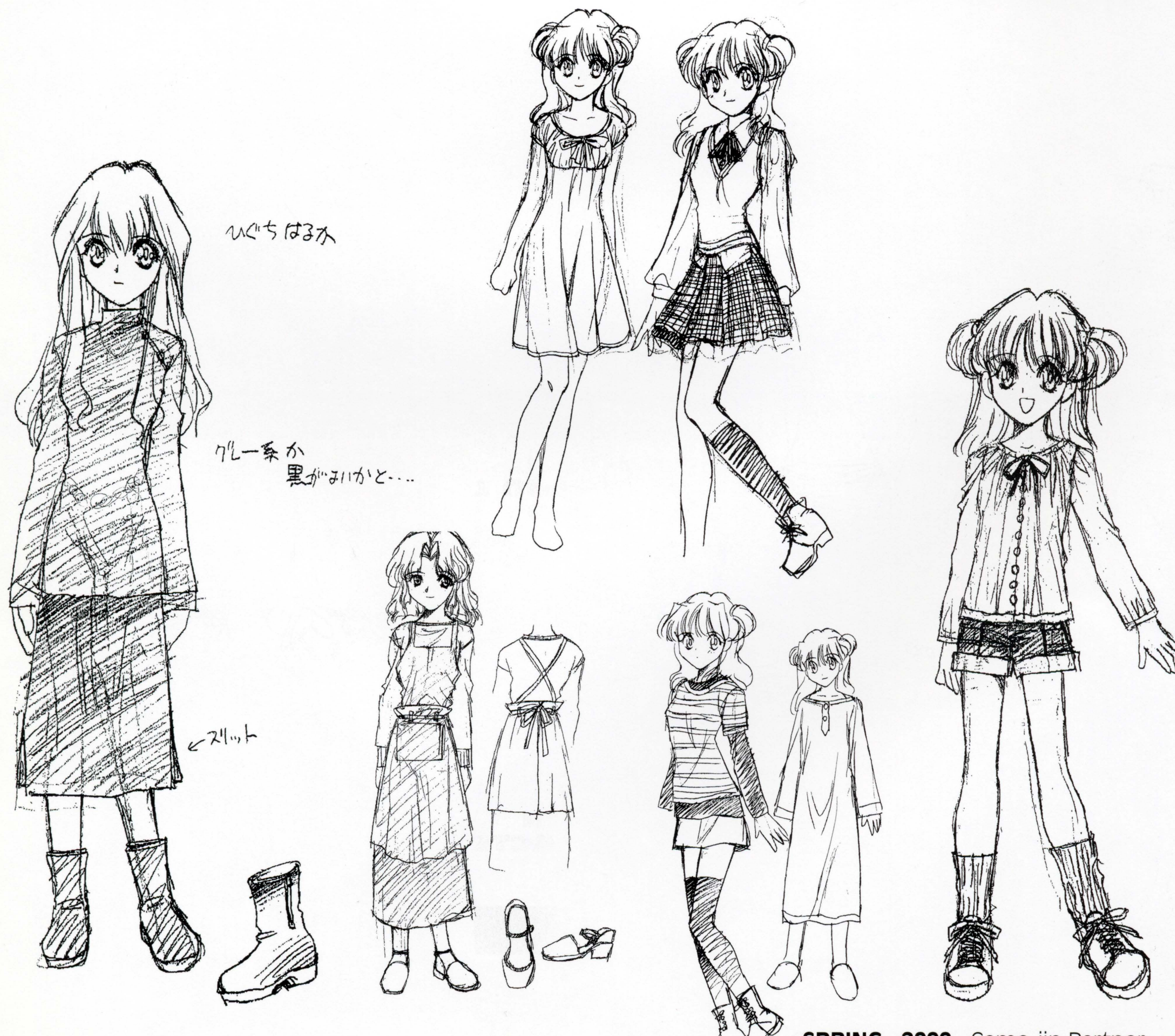
PS infinity

キッド	
発売中	6,800円
恋愛テキストアドベンチャー	1人プレイ

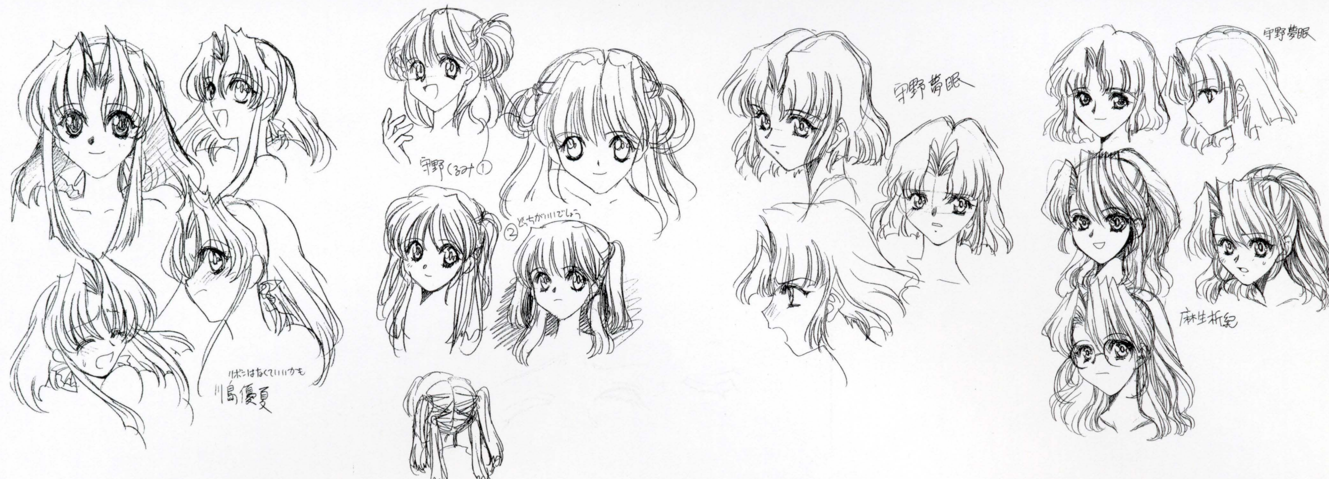
——まず、このゲームの仕事に関わったきっかけを教えてください。
影崎：夏コミで、キャラクターデザインをやらないかって声をかけられまして。楽しそうだなと思ったのでお引き受けしたんですけれど、実際はキャラデザだけじゃすみませんでしたね。結局、原画を全部やっちゃいました。
——それはゲームとしては理想的ですね。
影崎：私もゲームをプレイするとき、キャラデザの人がみんな描いてくれたらいいな、と思うほうだったので、つい（笑）。
——それぞれのキャラクターついて、うかがいます。まず優夏は、どんなイメージをもとにデザインされたのですか？
影崎：典型的なヒロインタイプにしようと思ったのですが、今思うと、ちょっとステレオタイプすぎたかもしれません。もう少し、ぐっとくるものが欲しかったかな。優夏はあまり目立った特徴がないので、最初は難しかったです。シナリオを見て、やっとイメージがわいてきました。
——優夏は、いままでのゲームのヒロインとはどこが違うのでしょうか？
影崎：のんべぇなところでしょうか（笑）。声優の川上とも子さんが、優夏が酔っぱらうシーンを熱演されて、すごかったですよ。器用な方ですね。
——描くときに苦労したのはどこでしょうか？
影崎：顔がちょっと変わったときに、立ちポーズを13体描き直したことかな。ホントは顔だけ差し替えればよかったらしいんですけど。でも、そのせいで、優夏はよく動きますよ。
——ほかの4人についてはいかがですか。
影崎：遙は、目の形がカッコよく見えるように気をつけました。彼女は、ちょっと人とつきあうのが苦手な……言ってしまえば陰気な子なんですけど、あとのほうでは明るい表情も出てきます。人によっては「そそる〜」って思うかもしれないエピソードもありますよ（笑）。沙紀は、高飛車なお嬢様みたいなイメージで描きました。油断すると顔が幼くなりすぎてしまうので気をつけていたんですけど、やっぱりところどころ幼くなっちゃいましたね。まあ、かわいいからいいんじゃないでしょうか。彼女、けっこう後半かわいそうな目にあうんですよ。前半は、「なんだこのワガママ娘こんちくしょー」とか思われそうな性格なんですけど。くるみは、この髪型ならロリっぽいかな、と。一定の年齢になると、



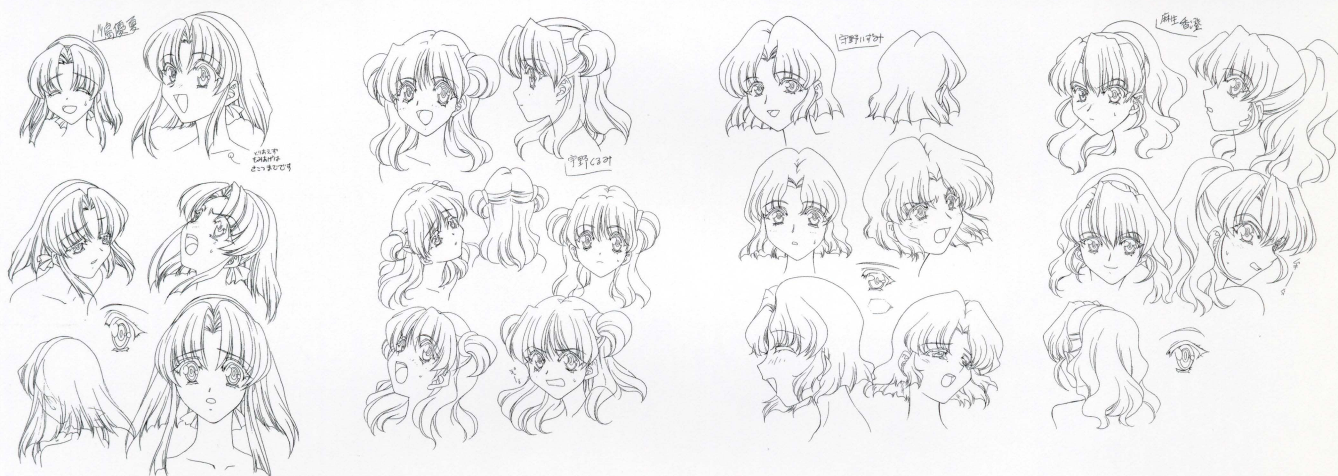
できないはずの髪型ですよね。ひとりだけ高校生なので、かわいい子が着たらいいなと思うような服を着せてみました。
――無邪気な感じですよね。
影崎：一見無邪気に見えるけど、なんか裏がありそうな気がするんですよ。……でも、よく考えてみれば、みんな隠しごとしてるし、裏なんていっぱいだから、このゲーム（笑）。あえて言うなら、いづみには裏はなさそうですね。のほほん系のおねえさんかなと思って、あんまり力まない顔を心がけました。描きやすかったなあ、この人。髪の毛しばってたりアクセサリーつけたりしてないからかもしれないですね。なんて単純な理由なんだ（笑）。
――逆に描きにくかったのは誰でしたか。
影崎：優夏です。描き直しなどでさんざん苦労かけられましたからね。ちょっと手間をかけすぎちゃったかもしれない（笑）。
――5人の中で、どの子がいちばん好みですか。
影崎：遙です。実際に彼女と友達だったら、世話を焼きすぎてかえって嫌われちゃうかもしれません。さいわい前評判もいいみたいで、販促用の描き下ろしで優夏とのツーショットを描くことが多いんですよ。
――女の子を描くとき、とくに気をつける点は？
影崎：体や立ちポーズなどのバランスが悪くならないようにします。それから、鼻をあまり強調しないように。実は私、痛々しげな、ヒドイ目にあっているような女の子が好きなんですよ。あちこち傷つけられて、痛そうな子にそそられるというか。……何言ってるんでしょう、私（笑）。
――CGになったご自分の絵をごらんになってどのように感じましたか。
影崎：色がつくと影のつけ方とかが違うので他人の絵みたいに見えますね。ここはきっちり線を入れたかったなあと思ったり。私はパソコンを持っていないので、CGに関しては実はよくわからないんですよ。そのうちパソコンを買って、CGを始めてみたいとは考えていますが。
――ほかに、今後やってみたいことはありますか。
影崎：ゲームなら、スプラッターものかな。……ウソです（笑）。どうせならミステリー系がやりたいですね。人が死んじゃうような。絵柄に合わないって言われそうだけど。漫画だと、長ったらしくて大ゴマいっぱい使えるようなものを描いてみたいです。完結に5年くらいかかるような、すごいのを。ただそれをやる前に、片づけておかなくちゃいけないことがいっぱいあるんですけどね。ゲームの仕事も、まだまだこれからですし。
――ストーリーやキャラクター作りから、ゲーム制作に参加してみたいとは思いませんか？
影崎：うーん、考えたこともありませんでした。もし余裕があったら、やってみたいですね。
――今回、絵についての反省点はありますか。
影崎：絵的には9割がた満足してるんですけど、今回は時間がなくてたいへんだったので、もうちょっと余裕をもって描きたかったです。修正原画全部やるのはやめればって言われるんですけど、ここまでやって妥協するのはすごくつらかったので、アホと言われつつやりました。でも次の機会があったら、普通に時間かけてゆっくり描きたいですね。時間に追われてると、自分が何を描いたか思い出せなくなるんですよ。今回はなんか、ホント記憶喪失です（笑）。
――最後に、ファンに向けてアピールしたいところを教えてください。
影崎：もう全部を見てほしいです。どれだけ私が苦労したかを、ぜひ感じとってください（笑）。



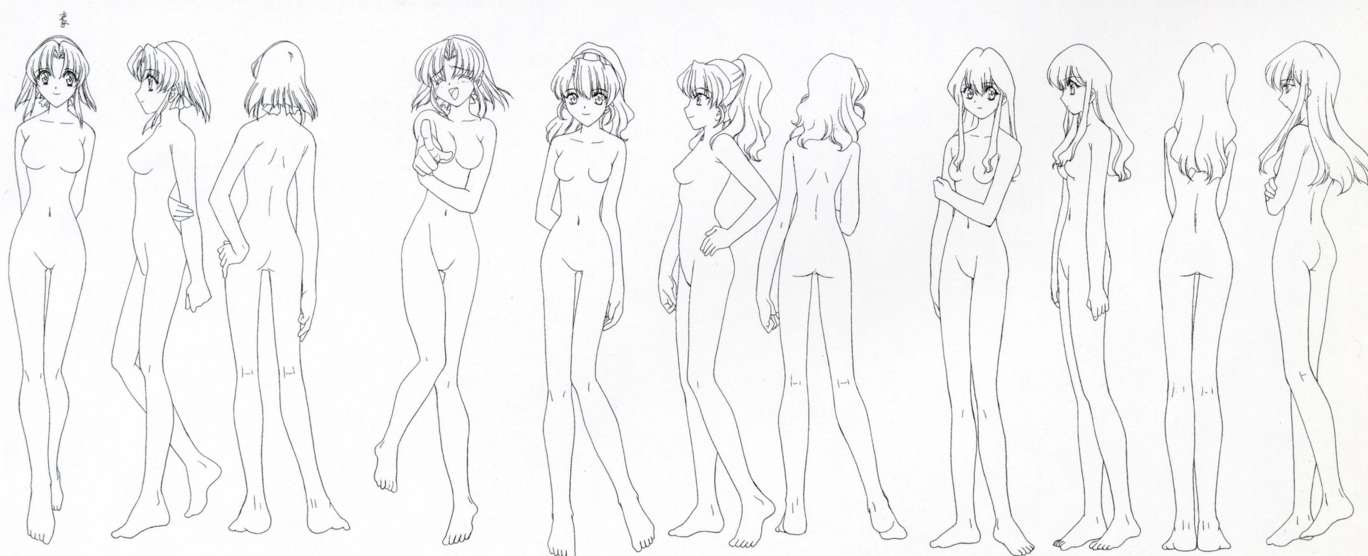
●ラフ設定●



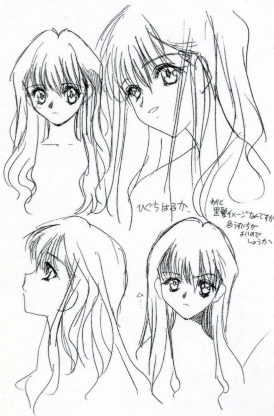
●決定稿●



●ポーズ集●

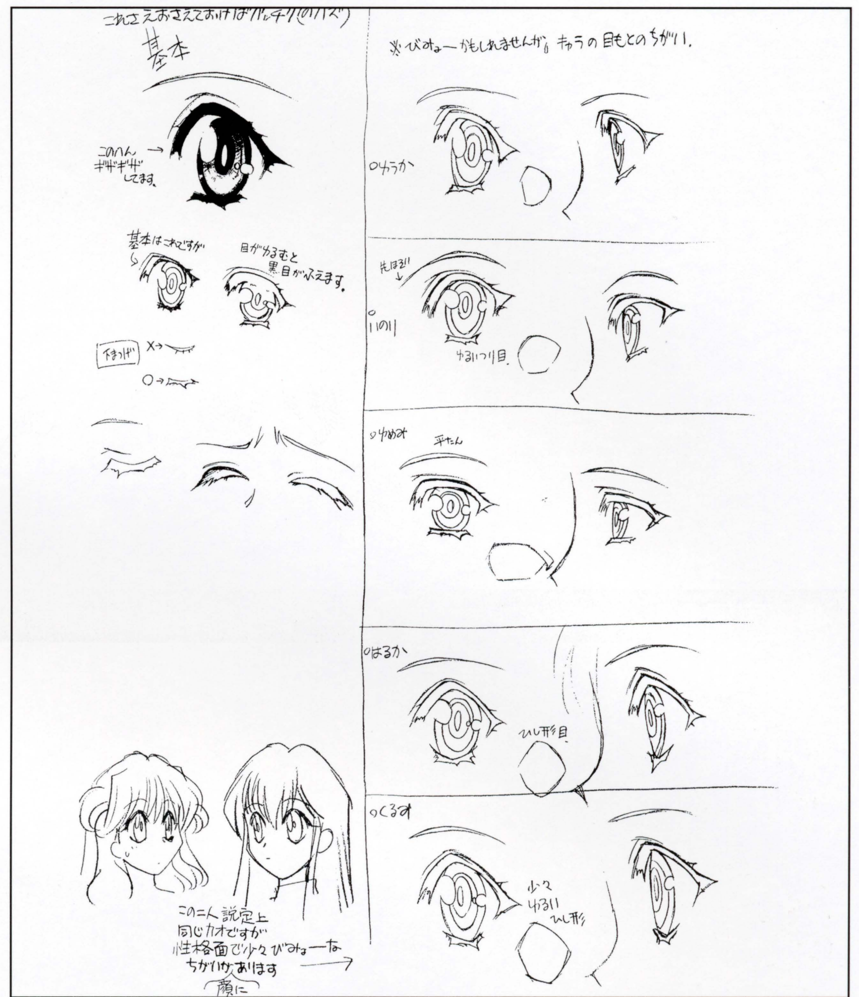


[redacted]

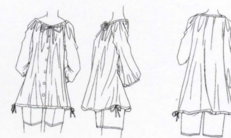


[redacted]

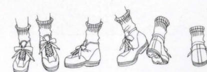


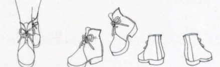




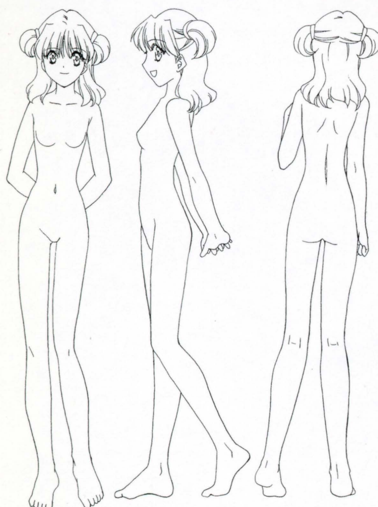


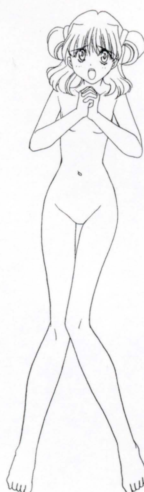


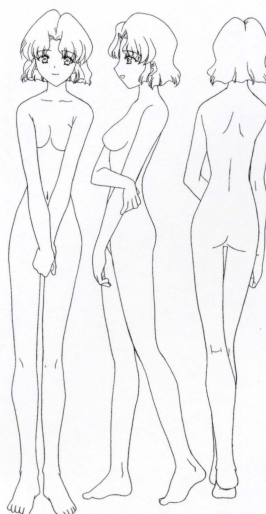


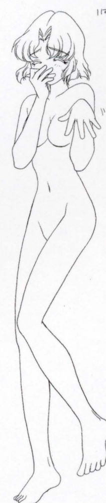


[redacted]

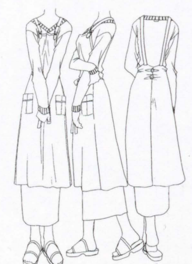


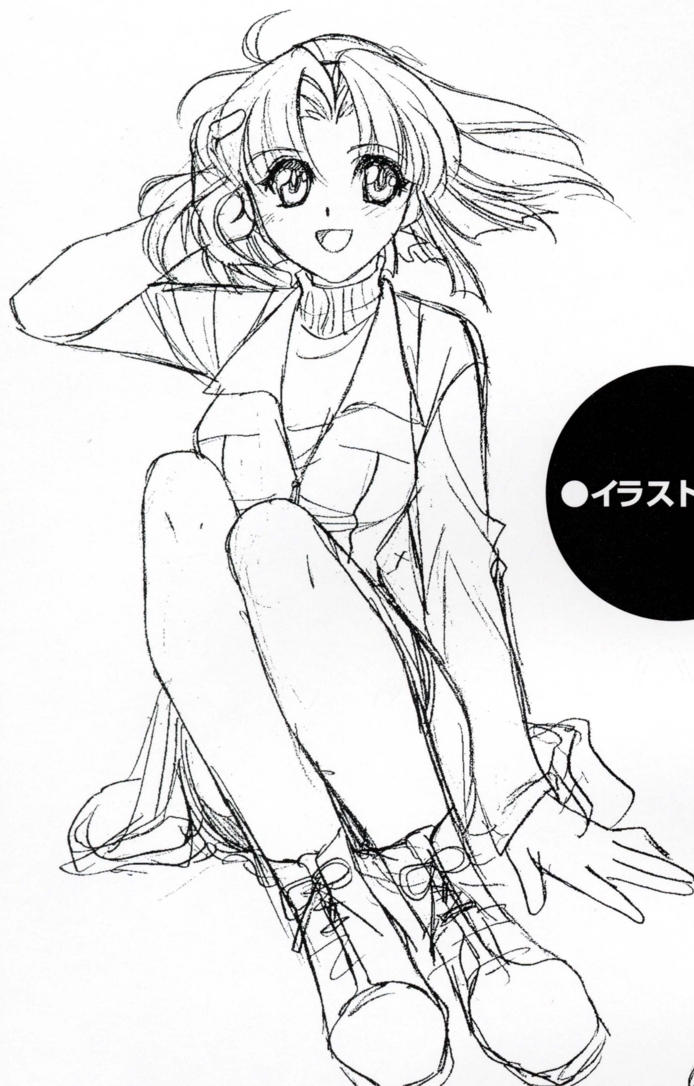




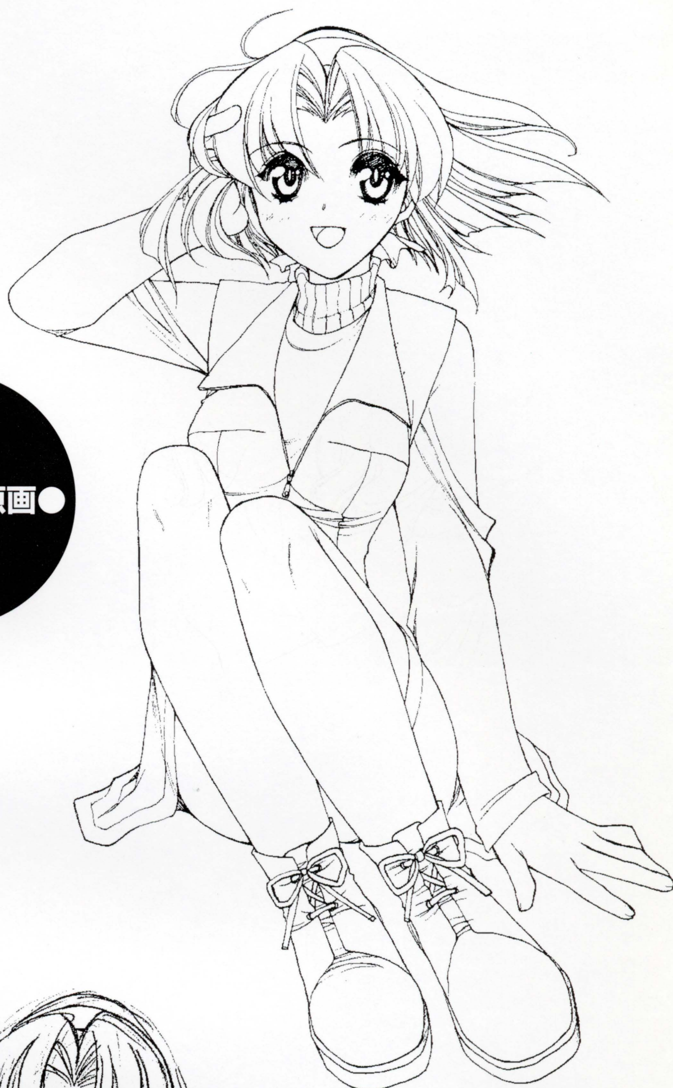




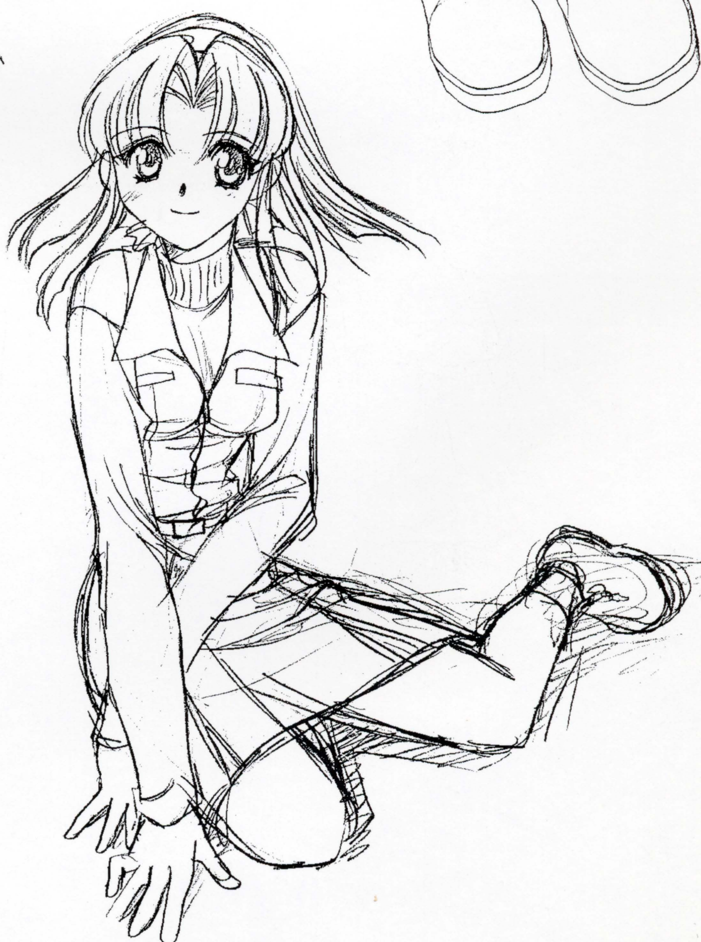




●イラスト原画●







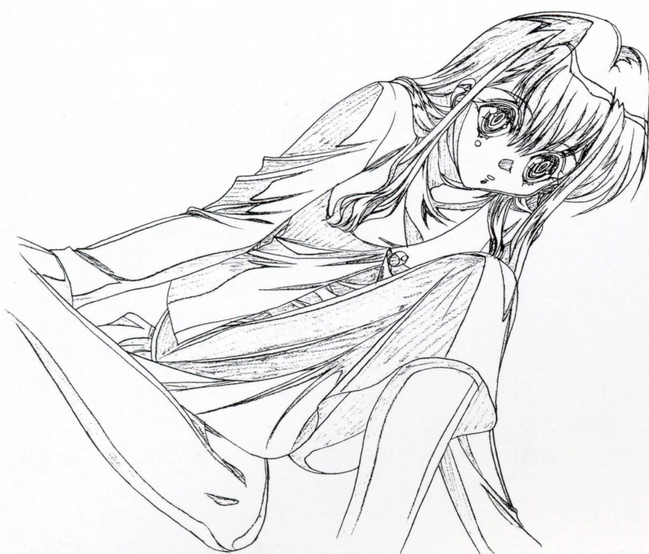




●イラスト原画●









●ゲーム原画●



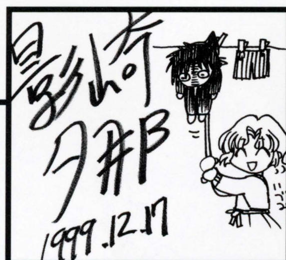








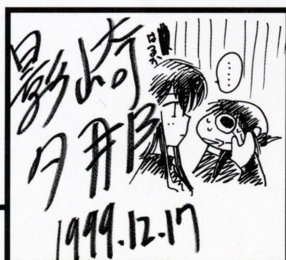




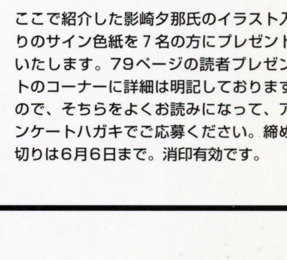












ここで紹介した影崎夕那氏のイラスト入りのサイン色紙を7名の方にプレゼントいたします。79ページの読者プレゼントのコーナーに詳細は明記しておりますので、そちらをよくお読みになって、アンケートハガキでご応募ください。締め切りは6月6日まで。消印有効です。

Let's Play

紹介ゲーム解説

ここでは、本誌で取り上げたゲームのシステムやストーリーを紹介します。ソフトを購入したりアミューズメントパークでプレイするときの参考にしてくださいね。発売日などのデータは各ページを見てね！

infinity

●関連ページは2ページ

主人公・石原誠は、ゼミ合宿が行われる陸の孤島のロッジに来ていた。ゼミ生や地元の女の子など、5人のヒロインたちと仲よくなる誠。だが実は彼は、身近な誰かに不幸が起こる予知夢を見ていたのだった……。キッドが贈る待望の新作「infinity」は、選択肢による分岐で物語が進むアドベンチャーゲーム。でも6日間の合宿期間が終わっても、エンディングを迎えるわけではないのがこの作品最大の特徴。同じ時間がくり返される「無限ループ」の謎を解かない限り、ヒロインたちの悲劇は防げないのだ。



イノセントティアーズ

●関連ページは8ページ

崩壊した現代の東京を舞台に展開される天使と堕天使の戦い。堕天使の神楽晴明は同じ堕天使の陵優美とともに、人喰い天使を退治していた。恋人・かがりを探す中、晴明は天使のクロードの恐るべき陰謀を知る……。ターン制コマンド型のシミュレーションRPGである本作の最大の特徴は、3次元空間を利用した戦闘にある。翼があるキャラクターは空を飛び、障害物を越えたり、敵の背後に回りこむなどさまざまな戦略が可能なのだ。

DEAD OR ALIVE2

●関連ページは16ページ

アーケードで大人気だった『DEAD OR ALIVE2』がPS2でついに発売。見どころはなんといってもムービーシーンなどのグラフィック。前作、そしてアーケード以上の出来はPS2ならではのもの。グラフィック面はもちろん、キャラクターたちの華麗な動き、そしてデンジャーゾーンも健在で、対戦ではますますヒートアップすること間違いナシ！　キャラクター同士のつながりなど、背景にも注目したいところだ。

クイズ ああっ女神さまっ～闘う翼とともに～

●関連ページは26ページ

月刊「アフタヌーン」に連載中の「ああっ女神さまっ」を題材とした業務用クイズゲーム。プレイヤーは主人公の森里螢一となり、何者かの手によって張られた結界に閉じこめられたベルダンディーたちを救うためにクイズバトルに挑むのだ。マップを歩き回ることで重要なアイテムや情報を入手することが可能で、後半ステージに進むほど騒動の概要がわかってくる仕組み。マルチエンディングなので、毎回違う楽しみ方ができる点も奥深い。

センチメンタルグラフティ2

●関連ページは40ページ

セガサターンで人気を博した「センチメンタルグラフティ」の続編。今回の主人公は都内の大学に通う2年生。光画部に所属する彼は、先輩から6月に行われる学園祭において光画部の看板になるような美女のポートレートを撮ってくるように言い渡される。そのモデルを捜しに街へ出て、12人のヒロインたちと出会うことになる主人公。たいせつな人（前回の主人公）を失い悲しみに暮れる彼女たちの心を、あなたは救うことができるのか？

ドキドキプリティリーグLovely Star

●関連ページは30ページ

スポ根とラブコメの要素を盛りこんだ育成シミュレーションのシリーズ最新作。野球部員を育て上げるSLGモードと女の子との恋愛を成就させるADVモードの2モードが用意され、プレイヤーの好みに応じた遊び方ができるようになっている。エンディングを迎えることによって得られるボーナス要素は次のプレイに引き継がれるので、やりこむほど部員を強くすることができる。両モードが相互にリンクしている点も芸が細かい。

絆という名のペンダント with TOYBOXストーリーズ

●関連ページは36ページ

SS版で発売中の「With You～みつめていたい～」とWin95/98版で発売中の「With You～みつめていたい～ TOYBOX」がひとつになった、本作品。本編でふたりのヒロイン、真奈美と菜織との恋を実らせるのはもちろんのことだが、TOYBOXストーリーズでサブキャラクターたちの活躍を楽しむこともできるのだ。また、今回のためにオリジナルCGやオリジナルシナリオを随所に追加。SS版を楽しんだファンにも十分楽しめる内容になっているのだ。

EVE ZERO

●関連ページは40ページ

シリーズ最新作は「EVE burst error」の2年前が舞台。出演キャラクターも天城小次郎や法条まりなといったおなじみの面々だ。また、システム面においてもファンにはなじみの深いマルチサイトシステムを採用。内容面においても作品の世界を損なわないもので完成度の高い仕上がりとなっている。なお、http://www.eve-zero.comでは、本作品の最新情報がゲットでき、ここでは読めない情報も。ファンなら要チェックだ！

夏色剣術小町

●関連ページは44ページ

高校生活最後の大会に向けて行われた夏の剣道合宿。その合宿には主人公が所属する桂木館学園以外にも4つの剣道強豪校が参加していた。全国のライバルたちとともに切磋琢磨し、剣の腕を磨く主人公。めざすは合宿の最後に行われる「五校戦」優勝だ！　だが、寝食をともにするという環境がそうさせたのか、いつのまにか主人公の心には、ひとりの少女が住みついていた。“勝利”か“愛”か？あなたはこの合宿で何を得る？

kanon全年齢対象版

●関連ページは46ページ

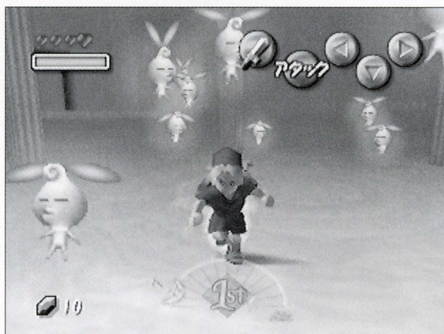
主人公と5人の少女が織りなす切ない物語を描く、テキスト主体のコマンド選択式アドベンチャーゲーム。オリジナル版は成人指定だが、この全年齢対象版では18禁要素を削除、イベントCGを追加することで幅広いファン層に門戸を開いている。ちなみに、このバージョンはKey監修のもとNECインターチャネルによってドリームキャストへ移植されることが決定している。物語性の高さに定評のある作品だけに、さらなる人気増大は必至!!

GAME-JIN PARTNER 任天慕情

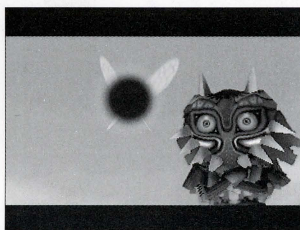
全国のゼルダファンが待ち望んでいた『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』が、いよいよ4月に発売決定。『時のオカリナ』以上の大冒険が期待できそうだから、今から楽しみだね。今回は、ほかにも『マリオRPG2』や『バス釣りNO.1決定版！』など、SFC時代の名作の続編も紹介しよう！

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

●NINTENDO64 ●4月27日発売予定
●5,800円（カセットのみ） ●3DアクションRPG
●１人プレイ ●メモリー拡張パック専用 ●振動パック対応



↑リンクのそばで飛んでいるのは、この世界の妖精らしい。彼らも冒険に関わってくるのだろうか？


←スタルキッドの横に浮いているのが妖精の"弟"。こいつらを探さなくては！

発売の待たれていたゼルダの伝説の外伝が、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』という正式タイトルのもと、いよいよ4月27日にリリースされる。

ある日、リンクはパラレルワールドで仮面をかぶったスタルキッドと２匹の妖精に出会った。スタルキッドはリンクの愛馬であるエポナを奪い、さらにリンクをデクナッツという木の実のような異種族に変えてしまった。本当の姿とエポナを取り戻し、スタルキッドに出会うべく、リンクは妖精のベルとともに冒険の旅に出るのだった。

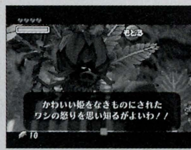
ハイラルとは住人も風景も異なる世界が舞台になるというのは、前号でも紹介したとおり。さらに鍵となるアイテムもオカリナのほかにお面がプラスされた。３Ｄ空間でリンクをグリグリ動かす楽しさは前作同様。また、アクション面も一新されているので、より新鮮にプレイできるはずだ。

Adventure 1 デクナッツ王国にて

ゲーム序盤でリンクが向かうのがデクナッツ王国だ。スタルキッドにデクナッツのお面をつけられたリンクは、満足に戦うこともできない。まずは、なんとかしてこのお面を取らなくてはならない。なぞの天文台にいる老人が、なにかいいヒントをくれるかもしれない。

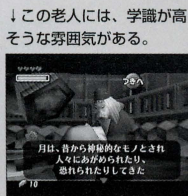


↑デクナッツ王国の門番が守る先で、なにかおこっているようだ。



↑デクナッツ王が怒っている。怒りの原因はなに？

↓この老人には、学識が高そうな雰囲気がある。



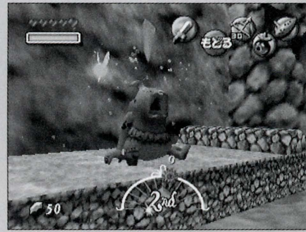


↑リンクが助けたサルが、冒険の鍵を握る。

Adventure 2 奇妙なゴロン族

デクナッツ王国の冒険をクリアすると、こんどはゴロン族と出会うようになる。やかましく泣き続け、大人たちを困らせるゴロンの子どもや、宙にふわふわ浮いているゴロンなど、その奇妙さはデクナッツ王国の連中にひけをとらない。そんな連中の相手をするのもリンクの役目。弱音なんか吐いてられない！


←宙に浮かぶゴロン。どこかうらめしそうな雰囲気がある。

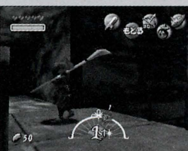


←ゴロンの子どもの泣き声は、大の大人もウンザリもの。

Adventure 3 ゾーラ族と海賊

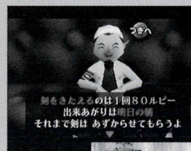
ゴロン族の次に登場するのが、このゾーラ族。あるイベントで、リンクは瀕死の重傷を負ったゾーラ族の若者から、あるメッセージを受け取るらしいのだ。さらにこのイベントのあと、彼は海賊のアジトに潜入することになる。海賊を相手にくり広げられる、海の冒険を左右するものとはいったい？


↑このゾーラ族の青年は、瀕死の重傷を負っている。


↑海賊は、『時のオカリナ』の砂漠の民にそっくりだ。

Adventure 4 剣を鍛えるためには

今回のゼルダでは、かじ屋に80ルピー渡すことでリンクの剣が鍛えられるらしい。でもそのためには、丸１日も剣を預けなければならないという。金額の安さにも裏がありそうだし……。剣を鍛える時期は、だいじなポイントになるね。

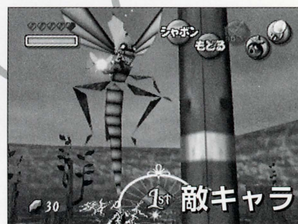


←かじ屋は1日がかりで剣を鍛えてくれる。


→鍛え上げた剣は、かなりの威力を発揮する。


↑新しい剣は、刃がふたつにわかれている。

まだまだ冒険はいっぱい



↑空からモンスターが襲いかかってくる。



↑ミニゲームで、ルピーをゲットしよう。

ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ~力の章~

●ゲームボーイカラー専用 ●2000年発売予定
●3,800円 ●アクションRPG ●1人プレイ

『ゼルダの伝説ふしぎな木の実～力の章』の発売が待てない人に、最新情報を公開しよう。前回はお助けキャラとして、魔女のメイプルちゃんとカンガルーのリッキーを紹介したが、お助けキャラはまだいるのだ。それがモンスターの子ども「ウィウィ」と、ハネの生えたクマのような「ムッシュ」だ。ウィウィは水上移動、ムッシュは飛行能力をもっている。あと、アチチの実やイテテの実といった木の実の効能も要注目だぞ。

←アチチの実は、火をつけるアイテムなのだ。


←イテテの実にモンスターが集まる。さては好物か？


↑リンクを乗せて移動してくれるムッシュ。


↑ムッシュは、強力な竜巻攻撃もできるのだ。


ムッシュ

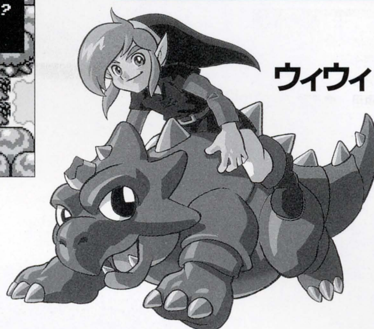


→海辺には「ゆうしゃのどうくつ」があるという。さっそく探検しよう。



←突然、街に雪が降った！ やっぱり、四季のロッドの影響なのかな？

ゼルダの仲間たち


ウィウィ


←ウィウィはドドンコの子どもらしい。

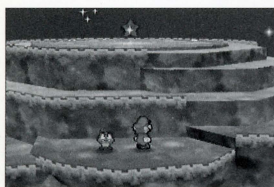

←水上移動も、ウィウィがいれば楽勝！

スーパーマリオRPG 2（仮称）

●NINTENDO64 ●2000年発売予定 ●6,800円
●RPG ●1人プレイ ●振動パック対応

かつてＳＦＣで評判を呼んだ『スーパーマリオＲＰＧ』の続編『スーパーマリオＲＰＧ2』が、64でお目見えする。ＲＰＧの目玉といえば、なんといっても戦闘シーン。『マリオＲＰＧ2』ではバトル中にボタン操作すると、攻撃や防御のダメージを変化させることができるのだ。これならＲＰＧファンだけではなく、アクションゲームファンもバッチリ楽しめるぞ。

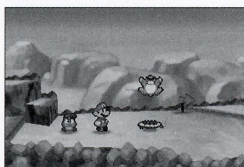

↑火山の洞窟の入り口から、マリオは奥へと進む。その先にあるものは？


↑ここは「星のふる丘」。見ているだけでロマンチックな気分になれる。


←キノコ城へ向かうマリオ兄弟を待つ運命は？



↑砂漠で探検家のノコノコと出会った。彼は考古学の知識が豊富みたいだ。


↑岩山でチョロプーを発見！ バトルの始まりとなるのか!?

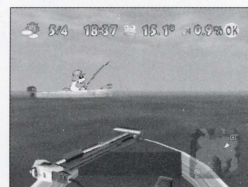
糸井重里のバス釣りNO.1決定版！

●NINTENDO64 ●発売中 ●6,800円 ●釣りゲーム
●1人プレイ ●つりコン64対応、振動パック対応

バス釣り愛好家として知られる糸井重里が監修した釣りゲーム、それが『糸井重里のバス釣りNO.1決定版！』である。ゲームの舞台は動物たちの住む「つりずき村」。主人公の目的は、情報収集や釣り勝負をしながら、より大きなブラックバスを釣ることだ。ルアーの動きはもちろん、釣りデータもリアル。獲得した情報をしっかり分析して、でっかいバスを釣ろう！


↑村人たちと会話をすると、釣りのアドバイスが聞けるのだ。


←大きな地図で、状況確認しよう。


↑ボートで釣りをしていると、釣り仲間に出会うことがある。

↓60センチを越すバスもゲットできるんだ。





↑困ったときは、糸井さんと森のタコからヘルプをもらおう。













1
綾瀬　琴美
KOTOMI AYASE

















12
新野未来
MIKI NIINO

SECRET DETECTIVE AGENCY Anchans



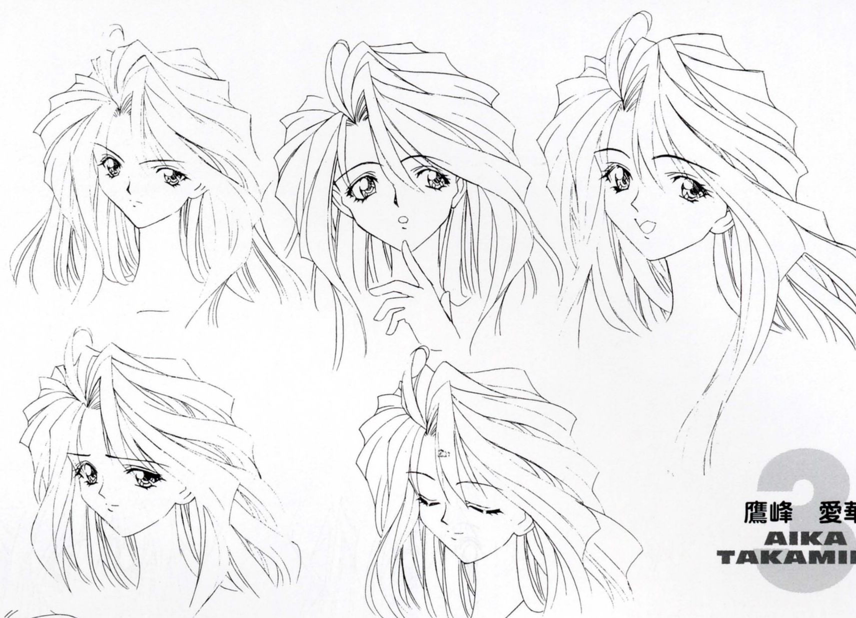
秘密探偵 あんちゃんず



●コードネーム1号
「げーむじん」に雇われた私立探偵。クールなフェイスと巧みな話術で重要機密を入手する。

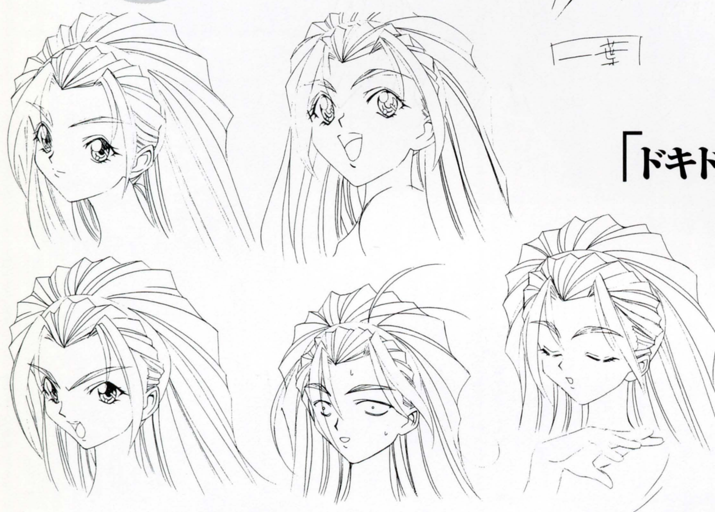
●コードネーム2号
1号の相棒。パソコンを駆使して、日夜情報収集に励む。表の顔はウェッブデザイナー。

❷なあ、1号。俺たちもカラーにならないのかなあ
❶おいおい、俺たちの使命は隠されたお宝線画を世の中に公表することだぜ
❷そうか、でもカラーも捨てきれないんだよなあ
❶じゃあ、これを見ろよ「ドキドキプリティリーグ」の表情集だぜ
❷おおお！　メインヒロイン6人全員分じゃん！　すげえ！
❶だろ？　入手するのたいへんだったぜ
❷こいつはやっぱり辞められねえなあ

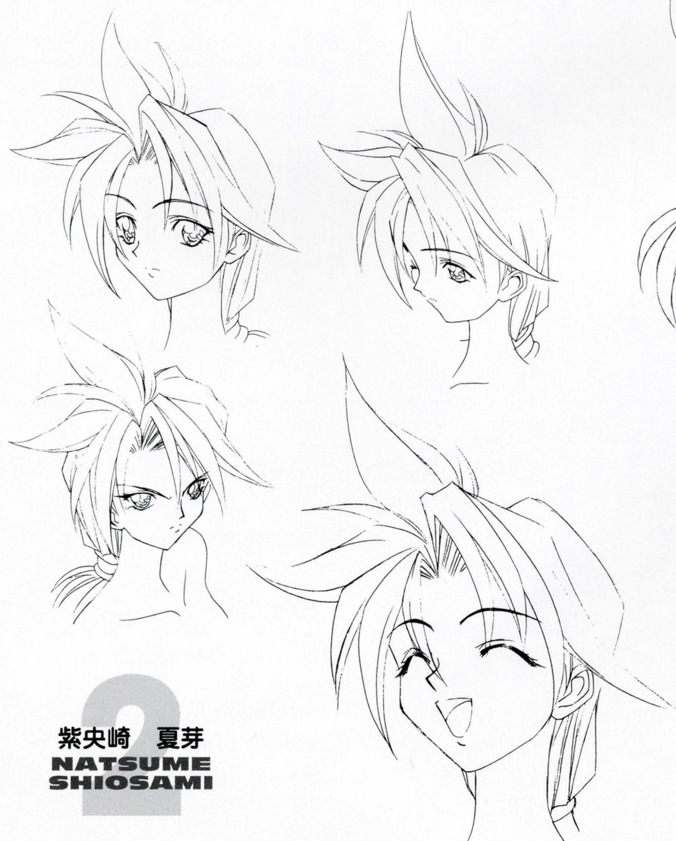


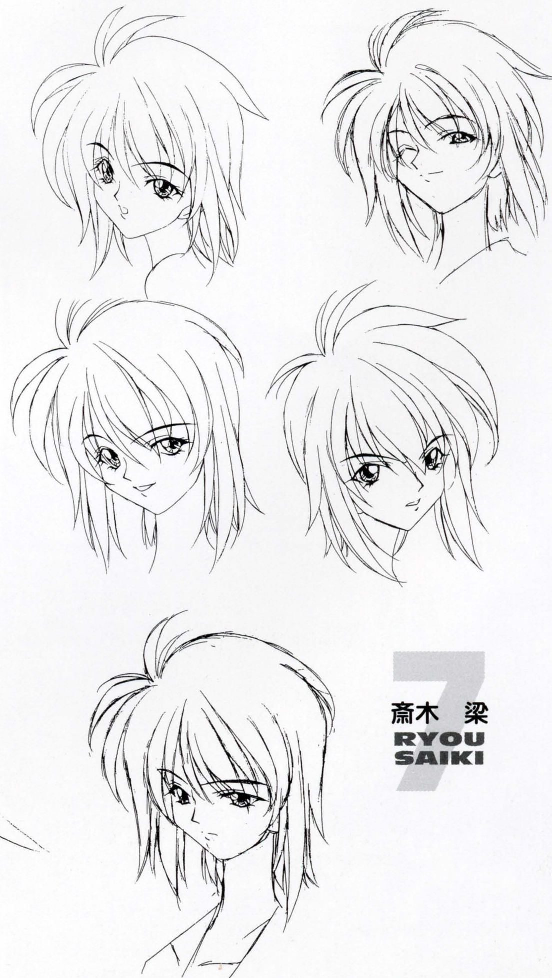
5
富永　一葉
KAZUHA
TOMINAGA

3
鷹峰　愛華
AIKA
TAKAMINE



「ドキドキプリティリーグLovely Star」
ヒロイン表情集





7
斎木 梁
RYOU
SAIKI

2
紫央崎　夏芽
NATSUME
SHIOSAMI

PRESENT

今回はサイン色紙や、ポスターがいっぱいだね。ほかにも激レアのリベッタフィギュアも2種類さしあげましょう。ふるってご応募ください。よろしくね！

応募の決まり

巻末のアンケートハガキにほしいプレゼント番号をひとつと、必要事項、アンケートの答えを記入し、下についている応募券を貼って、ご応募ください。抽選のうえ、当選者を決定し、夏号誌上で発表いたします。締め切りは6月6日（消印有効）です。

巻末のアンケートハガキで応募してね！

1 キッドポスターセット

●Memories Off PURE ●SCREEN ●infinity ●フランベルジュの精霊

■提供／キッド



5名

2 影崎夕那 infinity 設定資料集



3名

■提供／キッド

4 影崎夕那イラストつきサイン色紙

■提供／キッド



7名

3 infinity クリアファイル



5名

■提供／キッド

5 Kanon 全年齢対象版ソフト



1名

■提供／ビジュアルアーツ

6 Kanon Trading Card



1名

■提供／ビジュアルアーツ

7 NECインターチャネルポスター



5名

■提供／NECインターチャネル

8 イノセントティアーズ声優サイン色紙（各1枚）

●野島健児●井上喜久子●大本真基子●緒方恵美
●伊藤健太郎●富沢美智恵●前田愛●南央美
●鈴木麻里子●堀井真吾●磯部弘●岡田純子
●岩本規夫●増谷康紀●野田順子

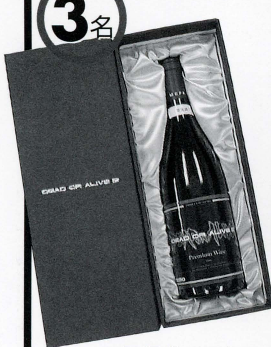


15名

■提供／グローバル・A・エンタテインメント

9 DEAD OR ALIVE2 発売記念赤ワイン

3名



■提供／テクモ

11 チェッカーフラッグリベッタ・フィギュア



1名

■提供／M.F.T

12 スパナリベッタ・フィギュア

1名



■提供／M.F.T

13 To Heartアンソロジー MAX販促用ポスター

10名



14 EVE ZERO 販促用ポスター

5名

■提供／ネットビレッジ

パートナーインフォメーション

P. Information

PARTNER編集部がキャッチした、あんなこと、こんなこと、気になる情報を教えちゃおう！

TVアニメ『ゲートキーパーズ』の主題歌シングル発売決定

99年末のゲーム発売以来、コミック、小説、ラジオと、多方面に展開してきた『ゲートキーパーズ』が、ついに4月からテレビアニメ化される。それに合わせ、主題歌シングル「明日の笑顔のために」がポニーキャニオンより4月28日に発売される。田中公平が作曲した誰もが口ずさみたくなるメロディを、松澤由美が伸びやかに歌いきる極上のポップスだ。アップテンポなリズムが心地よい！　総監督の佐藤順一氏が作詞にチャレンジしたことも話題となっているこのCD、アニメ&ゲームファン、もちろん後藤圭二ファンも迷わず買いのお宝だ！

●￥1,000（税抜）●発売元：ポニーキャニオン

『北へ。iモード版』、5月から提供開始！

ハドソンは、NTTドコモのネットワーク対応型携帯電話「iモード」向けに、5月よりトラベルコミュニケーションゲーム『北へ。iモード版』の提供を始める。プレイヤーがDC版に登場した8人の女の子からひとりを選び、彼女とのメールのやりとりを通じてストーリーが展開する。各プレイヤーの状況に合わせて女の子からメールが届く新システムを採用し、女の子への感情移入もDC版以上になっているのだとか。月額300円で、お目当ての女の子と仲良くなれるこのゲーム、是非ともチェックしておきたい！



琴梨ちゃんからのメールが楽しみだ。

応募券
PARTNER
2000 SPRING

冬号 プレゼント当選者・全201名発表

プレゼント番号順に表記してあります。

1 埼玉県・仲田馨、東京都・佐藤美岐、神奈川県・雨宮真美
2 富山県・高木宏明、群馬県・佐藤潤一、埼玉県・加藤隆夫
3 愛知県・榊原央也、広島県・荒田真治、福岡県・木村剛
4 静岡県・大島征人、大阪府・吉川桂伸、大阪府・小林一雄
5 北海道・鈴木智佐登、東京都・渋江康士、神奈川県・佐藤史織
6 福島県・濱尾聡美、群馬県・大島将吾、奈良県・逸埼重徳
7 宮城県・相澤誠、静岡県・中西和光、大阪府・近藤潤也
8 東京都・藤原亮、大阪府・出水雅浩、岡山県・水野全朗
9 宮城県・秋山甲、秋田県・村田幸治、栃木県・太田満
10 東京都・鈴木裕次郎
11 熊本県・末田裕樹
12 愛知県・佐藤勝、愛知県・塩谷拓也、三重県・田部井五郎
13 青森県・三浦冬峰、埼玉県・金子秀紀、宮崎県・戸高伸悟
14 東京都・上原将一、神奈川県・平田裕、大阪府・尾崎晶人
15 群馬県・須永幸夫、神奈川県・堀田修吾、大阪府・渡壁典昭
16 長野県・宮崎健一、岐阜県・角野純、栃木県・赤羽美博、東京都・寺内泰生、京都府・麻畠正人、大阪府・小野真輝、広島県・上岡敏和、香川県・久次米邦浩、香川県・橋本幸典、福岡県・栃原崇

【表紙イラストテレカ100名】

北海道・五十嵐祥文、北海道・古川礼子、北海道・坂田由希子、青森県・武内朗、青森県・岡田尚、青森県・斉藤余市、秋田県・美山咲樹、秋田県・室谷充、宮城県・木村大作、宮城県・大野修次、福島県・木村征司、長野県・山本潤、長野県・深谷裕子、長野県・小杉英樹、群馬県・中京弘、群馬県・松下幸恵、群馬県・横田圭子、栃木県・村岡秀、栃木県・山崎豊、茨城県・秦司、茨城県・砂押賢一、茨城県・竹田雅一、千葉県・田中宏明、千葉県・沖本英将、千葉県・嶋村優香里、埼玉県・小川剛、埼玉県・小野靖将、埼玉県・米田英夫、埼玉県・中根一彦、埼玉県・手島大介、埼玉県・伊藤文雄、埼玉県・鈴木巧、東京都・君塚裕司、東京都・吉村隆、東京都・管野玲、東京都・坂埼尚之、東京都・大坪正広、東京都・村上正、東京都・市川敏夫、東京都・小川晃央、東京都・岩浪正志、東京都・大塚裕太、東京都・海老名学、東京都・木下雅美、東京都・高橋悦雄、神奈川県・加藤貴子、神奈川県・押谷量平、神奈川県・兼子隆之、山梨県・横山直人、山梨県・村岡茂、静岡県・白鳥宏明、静岡県・横山雄気、静岡県・上田修司、愛知県・菊池浩二、愛知県・山崎亜紀子、愛知県・染谷一、愛知県・清家真由美、岐阜県・廣畑輝幸、岐阜県・小池稔、岐阜県・辻本裕之、富山県・吉川慎治、福井県・橋本英弘、大阪府・辻澤修、大阪府・西浦武彦、大阪府・沖田純子、大阪府・杉田浩明、大阪府・木村潤一郎、大阪府・時田幸夫、京都府・為田泰男、京都府・新島直之、京都府・石橋順次、石川県・黍根正浩、三重県・南部裕也、三重県・中尾悦雄、滋賀県・奥田顕雄、和歌山県・楠木真紀、和歌山県・須藤祐子、和歌山県・立花幸恵、鳥取県・谷口拓也、広島県・新田小百合、広島県・城島優、広島県・所順一、広島県・山田洋子、岡山県・村田敏夫、岡山県・藤田弓子、岡山県・柴田治、岡山県・飯島幹生、岡山県・松井静章、高知県・土田雅也、高知県・村山みどり、愛媛県・木崎三郎、愛媛県・鈴木祐二、福岡県・青田撤、長崎県・鈴木崇、長崎県・梅崎直也、宮崎県・岡浩司、宮崎県・大原晶、鹿児島県・池山耕作、鹿児島県・島田透、大分県・青木五郎

【折り目なしカレンダー50名】

北海道・新井真弓、北海道・稲葉武雄、青森県・岡野大、青森県・咲山俊夫、秋田県・村岡丈治、山梨県・菅井浩人、山梨県・長野みなみ・岐阜県・谷邦夫、栃木県・佐野彰、栃木県・伊勢直子、群馬県・神宮亘、群馬県・田部井要、群馬県・荒井悟、埼玉県・磯部実、埼玉県・安藤幸、東京都・大山正和、東京都・丹下一雄、東京都・枡屋雅徳、東京都・高橋正之、静岡県・宅間正治、静岡県・木下学、静岡県・北原圭、愛知県・浅野亜紀、愛知県・谷茂雄、三重県・重田裕次郎、和歌山県・立埼恵子、大阪府・田子純治、大阪府・杉田明、大阪府・木部幸次、京都府・泰野正次、京都府・石橋彰男、兵庫県・柴規浩、兵庫県・南野久夫、広島県・城埼みのり、広島県・山田邦明、鳥取県・村田教子、岡山県・藤田文也、岡山県・飯野武、島根県・島本一雄、高知県・秋田優郎、愛媛県・増田洋一、福岡県・鈴木光一、長崎県・近藤肇、宮崎県・大野宏、鹿児島県・作田洋介、鹿児島県・岡部安男、大分県・野村俊行、沖縄県・宮城良行、沖縄県・木村直之、鹿児島県・嬉野弘文

特報！ リベッタ・プロジェクト始動！



読者のみなさんのご要望にお応えする時が来た！

ページ左下にあるリベッタ印のクーポン券に注目してください。よく見ると、「10ナット」と書かれてます。この「10ナット」が何を意味するのかはまだ秘密ですが、これを持っていれば、または集めれば、何かいいことがきっとあります！「リベッタ・プロジェクト」の詳細は次号から発表していきますので、「10ナット」は次号まで大切に保存してくださいね。乞うご期待！

単位がナットに決まるまで！

というわけで、今号には「10ナット」クーポン券がついている。この単位の発案者は、リベッタの生みの親である藤島康介氏だ。「リベッタを言い表すかわいい単位、何かないかなあ？」と編集部からメールすると、即座に反応！「単位はナット。100ナットでボルト。これでどうでしょう？」と提案してくれたのだ。そして、スタッフとの慎重な協議の末、めでたく決定になったのでした。メカニック好きな藤島氏だからこそ命名できたこの単位、リベッタにふさわしい素敵なネーミングですな。

げーむじんPARTNER 2000年春号 読者アンケート

巻末のアンケートハガキの表に住所・氏名・年齢などを明記し、P78、P80より希望するプレゼントの番号を1つお書きください。裏面には、アンケートのすべての回答を記入して、50円切手を貼って投函してください。

●リスト ── 春号の記事●

■ゲーム記事
1 infinity
2 イノセントティアーズ
3 クイズ　ああっ女神さまっ
4 センチメンタルグラフティ2
5 ドキドキプリティリーグ　Lovely Star
6 絆という名のペンダント with TOYBOXストーリーズ
7 EVE ZERO
8 夏色剣術小町
9 Kanon

■連載記事
1 藤島康介のスキスキ！ゲームキャラ DEAD OR ALIVE2
2 桑島法子のNo Surprises
3 TOPICS
4 近永早苗のおんなのこっていいじゃん！
5 こひめのカラフルファンタジア
6 近藤敏信の㊙げーむ雑想ノート
7 わらびー
8 げーむじんサポーター
9 げーむねこパートナー
10 任天慕情
11 秘密探偵あんちゃん'S
12 Let's Play
13 PRESENT

■本誌について

①今号でおもしろかったゲーム記事をリストから3つ選んでください

②今号でおもしろかった連載記事をリストから3つ選んでください

③本誌を購入した理由を書いてください

④次号以降の購入のご意向とその理由をお選びください
(1)次号以降も是非買いたい (2)特集内容による
(3)定期購読したい (4)もう買わない(理由：　　　)

⑤本誌の定価について当てはまる番号をお選びください
(1.高い　2.ちょうどよい　3.安い)

⑥何を見て本誌をお知りになりましたか？

⑦げーむじんPARTNERを保存したいと思いますか
(1)はい (2)いいえ

⑧今号の表紙について当てはまる番号をお書きください
(1.とてもよい　2.普通　3.よくない)

⑨表紙のイラストを付録ポスターにしてほしいですか
(1)はい (2)いいえ

■読者ご本人について

⑩あなたの読むゲーム誌は何ですか？すべてお書きください

⑪あなたの読むアニメ誌は何ですか？すべてお書きください

⑫あなたは自分でイラストを描きますか？
(1)はい (2)いいえ

⑬あなたはゲームクリエイターになりたいですか？
(1)はい (2)いいえ

⑭ゲームやアニメスクールについてお聞かせください
(1)通っている(学校名　　　)
(2)通っていた(学校名　　　)
(3)いずれ通いたい(内容　　　) (4)興味ない

⑮ゲームキャラクターグッズに興味がありますか？
(1)はい (2)いいえ

⑯興味があると答えた方にお聞きします。どんなグッズがほしいですか？

⑰あなたの好きなキャラクターデザイナーをお書きください

⑱今後注目しているゲームソフトをお書きください

⑲設定資料集を載せてほしいゲームソフトをお書きください

⑳HP「げーむじんPARTNER on the WEB!」を覗いたことがありますか
(1)はい (2)いいえ

㉑本誌に対するご感想、ご意見をお書きください

ご協力ありがとうございました

アンケートの締め切りは**6月6日**消印有効、発表は**7月3日発売**の『**げーむじんPARTNER 2000年夏号**』で行います！



げーむじん PARTNER

2000.May
vol.12

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE
げーむじんパートナー

CONTENTS

表紙の言葉

ますます顔まで
コスプレが進行中。
今回はついに
胸までコスプレ。
君、ほんとに
リベッタ？

（藤島康介）

http://www.t-two.co.jp/

表紙イラストテレカ100名にプレゼント！

かすみコスプレ・リベッタテレカを100名様に差し上げます。応募方法はアンケートハガキの賞品欄に「テレカ」と書いて、必要事項をご記入のうえ、P78の応募券を貼ってお送りください。
締切は6月6日（消印有効）。発表は夏号誌上にて行います。

機種の略称

PS→プレイステーション　PS2→プレイステーション2
DC→ドリームキャスト　SS→セガサターン　N64→NINTENDO 64
NP→NINTENDO POWER　GB→ゲームボーイ　AC→アーケード
WS→ワンダースワン　PC→パソコンゲーム　NGP→ネオジオ・ポケット

げーむじんPARTNER夏号は7月3日発売！

STAFF LIST

●発行人　高橋　恭
●編集長　木村　晃
●AD　田村宏（海月デザイン）
●編集／ライター　スタジオ・ハード（齋木美香、渡部晋一、高村泰稔、大門弘樹、吉田英央）、大塚訓章、海老名真一
●ライター　吉原孝太郎、加納新太、羽柴平、瀬戸智美
●デザイナー　田村宏（海月デザイン）、福原宏美（Codex）
●カメラ　片山よしお、清野泰弘（PLUS ONE）
●協力　テクモ、キッド、ビジュアルアーツ、NECインターチャネル、ネットビレッジ
●スーパーバイザー　池山一二
●製版所　株式会社エコープロセス
●印刷所　株式会社飛来社

編集後記

■3月3日の午後10時、会社帰りに新宿に立ち寄ったのが運の尽き。某量販店に200人ほど行列ができているのを見て、衝動的に列に加わってしまいました。なんか、こーゆーイベントっぽいノリに弱いんですよね～、自分。約9時間後、PS 2本体と『ドラマニ』を入手しました！（よっしいLSD）
■「スキ！キャラ」の打ち合わせの帰りに交通事故に遭いました。大事故には至らなかったものの、左の鎖骨がいかれてしまい要手術に（'_'、）たった2週間入院していただけなのに、気分はもう浦島太郎。ああ～、進行も何もわからない!!! ホント、今回はみなさまにご迷惑かけました。とほほのほ。（保）
■2、3月中はとんでもなく忙しく、ほとんど家に帰れなかったばかりか、大詰めのときは3日連続完徹！ 70時間以上一睡もせずに仕事をしていた。さすがにちと疲れたので、休養も兼ねて一時、仙台へ帰ろうかと思います。時期的にもいろいろちょうどいいと思うので、みんなよろしく!!（VEー）
■4月からフジテレビ系で始まる「ミリオネアクイズ」に超期待！ 5人1組で出場できるクイズ番組で、優勝賞金の総額が1000万円。まわりでは、早くも知り合いのクイズ王の争奪戦が繰り広げられてます。……でもよく考えると、なんか「キン肉星王位争奪編」みたいな番組だなあ。（DY）
■レゴとプレイモビルがオレ的にブレイク中！ 最近はいろんなトコロで買えるようになったおかげで、財布のひもがユルみまくってマス。しかし、買ったはいいが作るヒマがなくて「積んどくモデラー」状態。作ってくれる自分がいればいいのに……。（N本くん、O笠さん、ご結婚おめでとう!! 泰）
■今号でPARTNERも1周年です。年に4冊しか出ないのに、大きな顔をするな！なんて言いっこなし。継続は力です。これからが勝負です。キャラクターにもっと深く突っ込んだビジュアルと記事を作りますから、見捨てちゃだめだぞ、君たち！ 編集長なのに情けないが本心だ。日記も読むのだ！（キムラ）



恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

164-0012

東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
『げーむじんPARTNER』
2000年春号アンケート係

フリガナ		性別	年齢	ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡			
TEL	(　　) ー			
ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください				

購入した書店名をご記入ください	賞品欄	P78、P80のプレゼントからほしいものを1つ記入してください
市 区 郡		
書店		



①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭

⑮

⑯

⑰

⑱

⑲

⑳

㉑[感想]

応募券は
こちらに



応募券
PARTNER
2000 SPRING

ご協力ありがとうございました

GATE KEEPERS ゲートキーパーズ

地球防衛開始せよ!!

了解 イージス!!



テレビアニメーション ゲートキーパーズ

OPテーマ

明日の笑顔のために

EDテーマ

今日から明日へ

歌:松澤由美

4月28日 IN STORE

PCDG-119 ¥1,000(Without Tax)

佐藤順一作詞、田中公平作曲、という強烈タッグによるパワフルオープニングテーマと、山口宏作詞、田中公平作曲によるほのぼのエンディングテーマを松澤由美が歌い上げるテーマ曲シングル 4月28日発売!!

ジャケットイラスト:後藤圭二

オリジナルサウンドトラックアルバム その1

7月1日 IN STORE

¥2,800(Without Tax)

田中公平による、感動のBGMに加えゲートキーパーズ隊のメンバーによるボーカル曲も収録した、おおっモーレツなサウンドトラックアルバム その1

ゲートキーパーズ

毎週月曜18:30 WOWOWノンスクランブルで地球防衛中!!

PS用ゲーム版” ゲートキーパーズ” CD 発売中

主題歌シングル

ゲートキーパーズ1970

歌:遠藤正明

PCDG-110 ¥1,000(Without Tax)

作詞:山口 宏
作曲:田中公平
編曲:岩崎文紀
C/W 永遠の少年
歌:生沢ルリ子(川澄綾子)



ボーカルアルバム

PCCG-514 ¥3,000 (Without Tax)

ゲーム版、ゲートキーパーズ隊のメンバーによるキャラクターソングアルバム



サウンドトラックアルバム

PCCG-522 ¥2,800 (Without Tax)

ゲームのBGMを余す事なく収録したサントラアルバムブックレットには田中公平氏のインタビューを収録



ドラマCD 1

地球防衛外伝 1 「悪魔の霧を消し飛ばせ」

PCCG-525 ¥2,800(Without Tax)

ゲートキーパーズ隊の活躍を描く、ドラマCD第1弾



ドラマCD2

地球防衛外伝 2 「平和の歌を守り抜け」

PCCG-528 ¥2,800(Without Tax)

ドラマCD第2弾、ゲストキャラクター”キャナリ”(CV:堀江由衣)の劇中歌「小さな約束」をボーナストラックとして収録

PONY CANYON INC. http://www.ponycanyon.co.jp/



Printed in Japan

T1113361051204　雑誌コード13361—5

げーむじんPARTNER SPRING 2000 Vol.12
平成11年7月19日第三種郵便物認可
平成12年5月1日発行(季刊2,5,8,11月の1日発行)第3巻第3号通巻13号
発行・発売 (株)ティーツー出版
発行人 高橋 恭／編集人 木村 晃
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(編集部)03-3370-9672 (営業部)03-3370-3061
定価1200円 本体1143円